DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON





Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

10/89

Exklusiv im Power-Test

- Indiana Jones – das Adventure
- Passing Shot
- Xenon II
- Strider

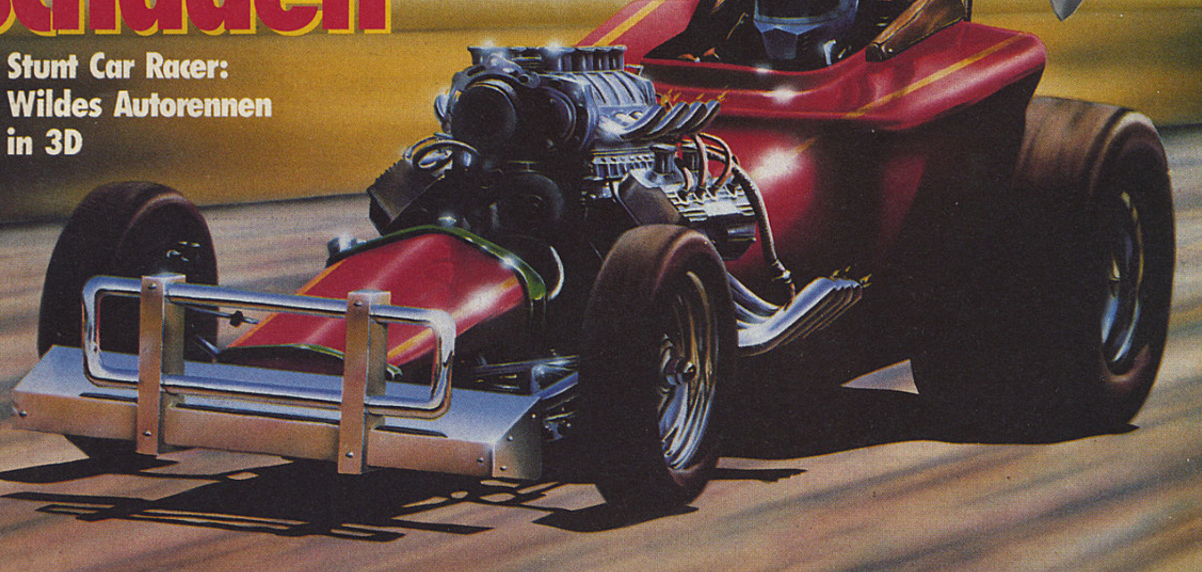
Ataris Spiele-Labor

- So entsteht ein Spielautomat



Raser, Rampen, Reifenschaden

- Stunt Car Racer: Wildes Autorennen in 3D



SHARE THE AMERICAN DREAM

THE GAMES SUMMER EDITION™
Für Freunde von Sportspielen ein klares "Muß".
*Power Play **

CALIFORNIA GAMES™
Jede der 6 Disziplinen ist ein Spiel für sich. Das sollte man auf keinen Fall versäumen.
*ST ACTION **





IMPOSSIBLE MISSION II™
Das klassische Konzept wurde verbessert. Mit weit besserer Grafik und Spielwitz.
ZZAP

THE GAMES WINTER EDITION™
Alle Sportdisziplinen sind schön aufgemacht und die Grafiken gut. Ein Heidenspaß, besonders, wenn man es mit einer Gruppe von Leuten spielt.
*ST ACTION **

IAN NAYLOR88

Spiele-Software in einer Qualität, von der Sie nicht zu träumen wagen.

Alle Spiele erhältlich für ATARI ST, AMIGA & IBM PC

US GOLD Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX, England.
Tel. (UK) 021/6523388



** So urteilt die Fachpresse*

Es ist nicht alles rosarot...

Rosarote Wochenenden gibt's nicht nur bei der Bahn, sondern neuerdings auch bei *POWER PLAY*-Redakteur Anatol. Nach tiefem Meditieren über seitenlangen Kontoauszügen war's soweit: Ein Auto mußte her. Anatol kaufte einen 18 Jahre alten Käfer — in einer doch etwas ungewöhnlichen Farbe. Die reizende Vorbesitzerin meinte: "Er war nikotinfarben, 'ne ziemlich häßliche Kutsche. Ich hab' ihn umspritzen lassen...". Anatol grinste und zahlte, der Wagen wurde umgemeldet und kam glatt durch den TÜV.



Erst spielte er "Stunt Car Racer", dann meisterte er seinen rosaroten Käfer...

Bis dahin keine Komplikationen, doch dann...

Eines Tages begann es im Käfer merkwürdig säuerlich zu riechen. Anatol öffnete die Motorhaube und brütete verständnislos über öligen Metallteilen. Nichts. Es wurde schlimmer: terroröser Husten, plötzlicher Schwindel und dumpfer Druck auf der Lunge stellten sich ein. Anatol legte sich unter den Wagen, klopfte den Unterboden ab und fummelte an schmutzigen Auspuffrohren. Nichts. Längere Fahrten wurden trotz offener Fenster und aufgekurbeltem Schiebedach zur Qual. Anatol riß die Rückbank raus und suchte nach verkohlten Leichen. Nichts. Also preßte er ein Tuch vor Mund und Nase, schnappte an jeder Ampel tief Luft und fuhr keuchend zur Werkstatt. Nach diversen Checks, Tests und Probeläufen stellte sich heraus, daß nicht nur die Auspuffanlage einen derben Schaden hatte, sondern auch die Batterie kochte. Dadurch war ein "Schwefelsäure-Kohlenmonoxid-Cocktail" beträchtlicher Konzentration ins Wageninnere gelangt. Der Mechaniker kommentierte: "Wie der die ASU (Abgas-Sonderuntersuchung) geschafft hat, ist mir schleierhaft". Jetzt läuft er wieder, Gott sei dank. Doch Anatol meint, seit einer Woche ein Zittern an der Lenkung bemerkt zu haben...

Rosarote Zeiten auch in der Redaktion. "Räumt endlich mal in Eurer Redaktion auf, da sieht's ja schlimm aus!" — den Leserbrief von Thomas Kamm haben wir uns zu Herzen genommen. Statt allerdings zu Mop und Besen zu greifen, zogen wir lieber gleich um. Drei Tage räumte die Redaktion alles in Kisten, was nicht niet- und nagelfest war: Amigas, Ataris, Disketten, Diskettenboxen, Floppies, Formulare, Fotoarchive, Hi-Fi-Boxen, Kaffeetassen, Leserpost, PCs, Poster, Stifte, Stühle, Tastaturen, Telefonanlagen, Testgeräte und natürlich — ein "paar" Spiele. Nach dem 43283. eingepackten Testmuster bemerkte ein übermütiger Layouter: "Habt Ihr aber viele Spiele...".



43283 Spiele wollen ausgepackt werden

An einem Freitag war's dann soweit. Die Kisten wurden gepackt und in ein angrenzendes Gebäude geschafft. Ein spezieller Testraum wurde eingerichtet, Pinwände an die Wand genagelt, Monitore spiegelfrei plaziert, Stereoanlagen aufgebaut. Das putzige Foto stammt von der "Wir-räumen-die-43283-Spiele-wieder-ein"-Aktion. Der Rest der Redaktion steht auch schon wieder, Heinrich vermißt allerdings seinen Schnurrbart — lassen wir das.



18:24: Team Atari I liegt gegen Atari II knapp in Führung

Noch ein kleiner Schnappschuß von der anderen Seite der Welt: Als Anatol Atari Games im kalifonischen Milpetas besuchte, brüllte die Sonne (42 Grad im Schatten). Doch das beeindruckte die Durchhalte-Profis kein bißchen: Sie spielten Volleyball, bis der Ball schmolz. Das Team aus Atari-Programmierern, Lagerarbeitern, Grafikern und Managern erklärte auf Anfrage: "Jaja, wir spielen jeden Tag." Was die sportlichen Atarianer machen, wenn sie sich vom Netz trennen, lest Ihr unter der Rubrik "Story" in dieser Ausgabe.

Einen rosaroten, giftfreien Monat wünscht Euch das


-Team

POWER PLAY INHALT 10/89

Aktuell

Allgemeines

Kurz-Tests

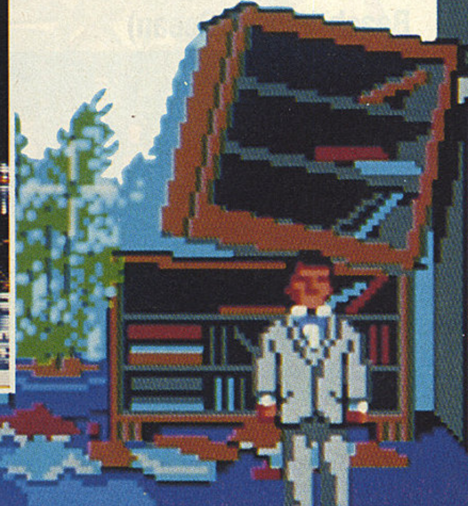
Computerspiele-Tests

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Videospiele-Tests

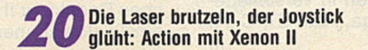
Story







16 Rassig rasen ohne Reue: Stunt Car Racer gibt Gas



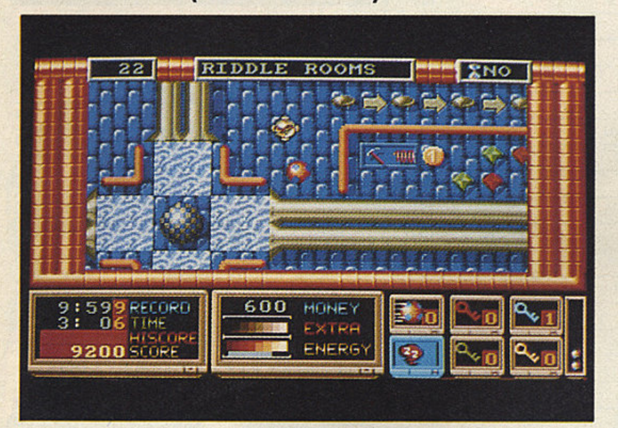
20 Die Laser brutzeln, der Joystick glüht: Action mit Xenon II

10 Indiana Jones ist der Held eines neuen Abenteuerspiels



POWER PLAY **blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen werden.**

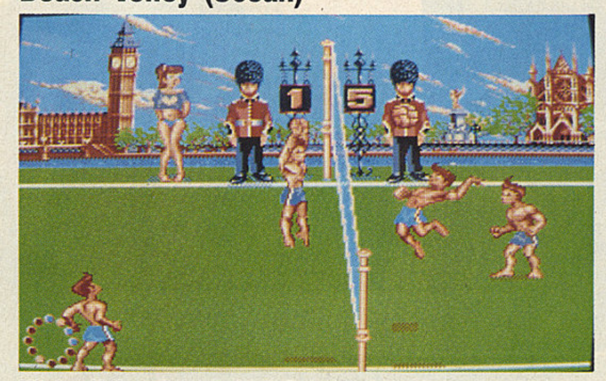
Rock'n Roll (Rainbow Arts)



Kugel-Kummer bei Rock'n Roll: Wo ist der Ausgang? (Amiga)

Die Mannen von Rainbow Arts haben für Oktober die Veröffentlichung einer vielversprechenden Geschicklichkeits-Knobelei angekündigt. Bei "Rock'n Roll" muß eine Kugel durch 32 Levels gesteuert werden. Die Levels sind nicht nur lästig lang, sondern auch mit Fallen, Extras, Teleportern, Schlössern und anderen Finessen gespickt. Die Extras müssen bezahlt werden. Fürs liebe Geld erhält man so schöne Sachen wie einen Fallschirm (Lebensrettung, wenn die Kugel vom Spielfeld plumpst) und Spikes (freie Fahrt auf Eisflächen). Einige Spielstufen sind mehr actionorientiert, bei anderen dominieren wiederum logische Puzzles. Zündende Rock'n Roll-Musik begleitet das Geschehen; Warps und Bonus-Levels dürfen nicht fehlen. Das Programm soll für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum erscheinen. *hl*

Beach Volley (Ocean)



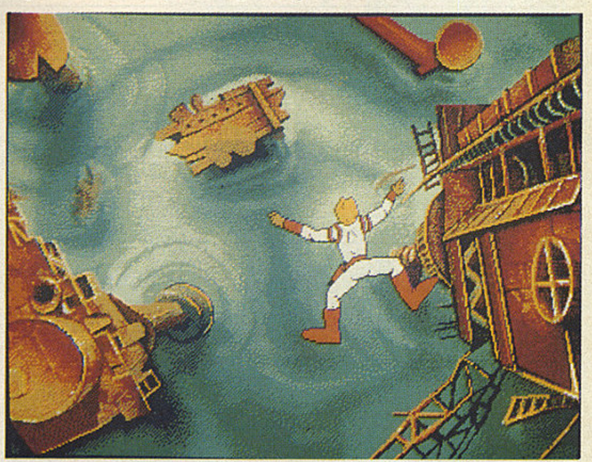
Mit dem Volleyball um die Welt: Zwischenstation in London (ST)

Ocean wagt sich wieder ans Sportspiel-Genre. In diesen Tagen soll mit "Beach Volley" eine Volleyball-Simulation erscheinen; für den Herbst ist außerdem ein Fußballspiel angekündigt. Bei Beach Volley wird aber nicht nur am Strand gehechtet und gebaggert. Von Match zu Match wird man mit immer wieder wechselnden Hintergrundgrafiken bedacht; die Partien finden in verschiedenen Ländern statt. Das Programm ist für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum angekündigt. *hl*

Midwinter (MicroStatus)

Im November, wenn der Schnee wieder leise rieselt, steht die Veröffentlichung eines eiskalten Rollenspiels für Amiga, ST und MS-DOS-PCs an. "Midwinter" spielt im 21. Jahrhundert. Durch heftigste Umweltverschmutzung hat die Menschheit einen globalen Klima-Kollaps herbeigeführt. Im ewigen Winter, der jetzt auf der Erde herrscht, sind die alten Staatsgefüge zusammengebrochen. Ein Nachwuchsdiktator namens General Masterman entwickelt finstere Weltbeherrschungs-Ambitionen. Das Rollenspiel soll durch ausgefüllte 3D-Grafik überzeugen. *hl*

Space Ace (Readysoft)



Das "Space Ace" im freien Fall (Amiga)

Die Macher von "Dragon's Lair" arbeiten an einem neuen Spiel mit spektakulärer Zeichentrick-Grafik. "Space Ace" handelt von einem furchtlosen Helden, der hinter dem Weltraumschurken Borf her ist. Besagter Borf will die Erde mit seinem "Infanto-Strahler" berieseln und alle Bewohner damit in Wickelkinder verwandeln — Ideen muß man haben. Fünf pralle Amiga-Disketten mit edler Grafik soll das Spiel füllen, das wahrscheinlich im November erscheinen wird. *hl*

Contact (Firebird)

Ein einsames Alien-Raumschiff dockt an eine Kommunikations-Station der Erde an. Wenige Minuten später sind die menschlichen Besatzungsmitglieder ausgeschaltet — nur der Bordcomputer ist noch nicht unter dem Einfluß der Außerirdischen. In Firebirds Science-fiction-Drama "Contact" nehmen Sie Kontakt zum Stationscomputer auf und steuern über ihn einen Roboter. Die Erforschung der gekaperten Weltraumstation wird so manche grausige Überraschung mit sich bringen — aber erst im Oktober, wenn dieses Programm erscheinen soll. *hl*

Anrufen in der *POWER PLAY*-Redaktion

Es gibt feste Telefon-Zeiten für Leser-Anrufe in unserer Redaktion: **Jeden Montag zwischen 15 und 17 Uhr**. Wählt die Telefonnummer **(0 89) 46 13-2 89**. Ihr landet dann direkt bei unserer Redaktions-Assistentin Ulli und könnt ihr sagen, welchen Redakteur Ihr sprechen wollt. Ganz wichtig: Spiele-Tips am Telefon können wir **nicht** geben. *hl*



MicroStyle
XENOPHOBE
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
Aufregende Arkade Action
Für 1 oder 2 Spieler
Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
Separate Joystick Kontrolle erhältlich
Superbe 'Sound'-Effekte
Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
RVF
HONDA
MicroStyle
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
Realistische Kontrollen
Digitalisiertes Motorgeräusch
Verschiedene Schwierigkeitsgrade
Berühmte Rennstrecken
Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compatible.
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER GmbH • Vertrieb Österreich: Karosoft • Schweiz: Thali AG
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo.+Do. 15.00-19.00 Uhr

HITPARADEN

LESER-HITS

		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(2)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	11. Monat
2.	(1)	Populous	Electronic Arts	3. Monat
3.	(3)	Microprose Soccer	Microprose	8. Monat
4.	(4)	Elite	Firebird	31. Monat
5.	(5)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	6. Monat
6.	(8)	Grand Prix Circuit	Accolade	5. Monat
7.	(7)	Dungeon Master	FTL	13. Monat
8.	(6)	R-Type	Electric Dreams	5. Monat
9.	(9)	TV Sports Football	Cinemaware	4. Monat
10.	(13)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	20. Monat
11.	(—)	Leisure Suit Larry II	Sierra	1. Monat
12.	(17)	Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	3. Monat
13.	(14)	Pirates	Microprose	22. Monat
14.	(10)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	18. Monat
15.	(15)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	18. Monat
16.	(11)	The Last Ninja II	System 3	8. Monat
17.	(—)	Hawkeye	Thalamus	6. Monat
18.	(20)	Test Drive II — The Duel	Accolade	2. Monat
19.	(19)	Pool of Radiance	SSI	6. Monat
20.	(18)	Kick Off	Anco	2. Monat

Comeback des Monats: Zak McKracken auf Platz 1

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken mal die englischen, mal die amerikanischen Hitlisten.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Heinrich R. Arenz, Frankfurt
Roman Diehl, Frankfurt
Holger Faupel, Troisdorf
Michael Gauglitz, Ludwigshafen
Theo Jansen, Kommern
Dirk Ketturkat, Bielefeld
Peter Mailand, Nagold
Marco Mierke, Hamburg
Sascha Müller, Hechingen
Michael Pieper, Lüchow
Philipp Regenfuß, Oldenburg
Rudolf Schranthal, Dussendorf

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **Grand Monster Slam** (Golden Goblins)
- **Super Mario Bros. II** (Nintendo)
- **Hard'n Heavy** (Reline)
- **Circus Attractions** (Golden Goblins)
- **RVF** (MicroStyle)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. **Robocop** (Ocean)
2. **Microprose Soccer** (Microprose)
3. **Populous** (Electronic Arts)
4. **Dragon Ninja** (Ocean)
5. **Run the Gauntlet** (Ocean)
6. **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)
7. **Indiziertes Spiel**

Billigspiele und Compilations:

1. **Treasure Island Dizzy** (Code Masters)
2. **Turbo Esprit** (Encore)
3. **720** (Kixx)
4. **Fast Foot** (Code Masters)
5. **Ghostbusters** (Mastertronic)
6. **SAS Combat** (Code Masters)
7. **Indiziertes Spiel**

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga
1. Populous
2. Zak McKracken
3. F-16 Falcon
4. Elite
5. TV Sports Football

Atari ST
1. Dungeon Master
2. Populous
3. Zak McKracken
4. Leisure Suit Larry II
5. F-16 Falcon

C 64/128
1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. E. Hughes Soccer
5. Maniac Mansion

MS-DOS-PCs
1. Zak McKracken
2. Leisure Suit Larry II
3. Grand Prix Circuit
4. Circus Attractions
5. Space Quest III

Sega
1. Phantasy Star
2. R-Type
3. Golvellius
4. Wonderboy III
5. Power Strike

Nintendo
1. Super Mario Bros. II
2. Zelda II
3. Gradius
4. Super Mario Bros.
5. Legend of Zelda

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten bitte an diese Adresse

Sonne, Strand und Volleyball

Beach Volley

Bei BEACH VOLLEY sind alle Sportler gefordert. Die neue Volleyballsimulation von OCEAN lädt zur großen Weltmeisterschaft ein. 8 Länder streiten um die Trophäe. Schnelle Action, von Anfang bis zum Ende, mit allen Volleyball-Regeln. Sonnenschein und Rock'n' Roll-Musik machen dieses Spiel zu einer Strandparty. Um teilnehmen zu können, brauchen Sie eigentlich nur gute Laune und einen Amiga, Atari ST, Commodore 64 oder Schneider CPC.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: _____ Ort: ______________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2







Indiana Jones and

The Graphic

MS-DOS (Amiga, Atari ST) zirka 80 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm Games

Grafik: 83	Sound: 69	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 90		
Indy laß die Peitsche knallen, dieses Spiel kann gut gefallen		

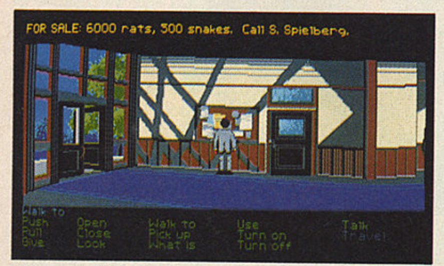
Pünktlich zum Deutschland-Start des dritten Indiana-Jones-Films erscheint jetzt das "Indy"-Abenteuerspiel von Lucasfilm Games. Basierend auf dem Adventure-System, das "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" zu Welterfolgen machte, könnt Ihr jetzt auf dem Computerbildschirm in die Rolle von Indiana Jones schlüpfen. Hier ein rascher Handlungsabriß: Indiana Jones ist gerade von einer gefährlichen Forschungsexpedition an die heimische Universität zurückgekehrt. Der schwerreiche Walter Donovan will ihn überreden, sich auf die Suche nach dem heiligen Gral zu machen. Indy lehnt zuerst dankend ab; schließlich gilt sein Vater Henry Jones als der erfahrenste Grals-Forscher der Welt. Doch Papa ist in Venedig spurlos verschwunden. Indy packt noch schnell seine Peitsche ein und macht sich schleunigst auf die Socken, um der Sache nachzugehen.

Das Programm füllt bei der PC-Version satte sechs 5-¼-Zoll-Disketten. Neben einer allgemeinen Spielanleitung und einer Übersetzungstabelle (sie dient als Kopierschutz, um eine Abfrage im Programm richtig zu beantworten) findet man ein gut 60 Seiten starkes Büchlein in der Packung. Es ist das Grals-Tagebuch, in dem Indys Vater Henry Jones wichtige Notizen über den Gral festhielt. Diese Informationen sind ein wichtiges Hilfsmittel, ohne die das Spiel nicht gelöst werden kann.

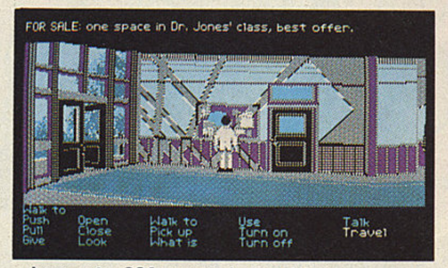
In diesem Abenteuerspiel müßt Ihr kein einziges Wort eintippen. Ähnlich wie bei Zak McKracken werden alle Befehle, die man eingeben kann, in einer Menüleiste angezeigt. Diese Kommandos könnt Ihr ebenso anklicken wie Gegenstände und Personen. Um beispielsweise ein Fenster zu öffnen, klickt man erst auf das Verb "Open" und dann auf das Fenster. Schon flitzt Indiana Jones auf dem Computer-Bildschirm umher, um den Befehl auszuführen. Die meisten Verben kennt man schon von früheren Lucasfilm-Adventures. Neu sind "Travel" und "Talk". Leuchtet "Travel" grün auf, kann Indy den Schauplatz wechseln. Mit "Talk" werden Gespräche mit anderen Spielfiguren geführt. Kommt es zu einem Dialog, erscheinen mehrere Sätze, unter denen Ihr einen auswählen könnt. Je nachdem, ob eine höfliche oder sehr ruppige Formulierung gewählt wird, ändert sich der Verlauf des Gesprächs. Das Grals-Tagebuch taucht auch im Programm auf. Durch "Look Diary" bekommt man in einigen Räumen zusätzliche Informationen.



Das Arbeitszimmer von Indiana Jones hat lange kein Reinigungspersonal mehr gesehen (MS-DOS/EGA)



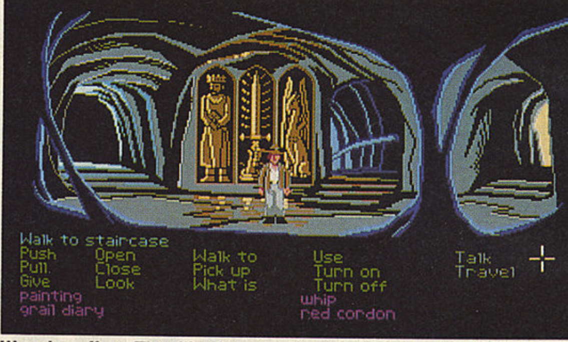
Was unter EGA klar und deutlich aussieht...



...kann unter CGA nur wenig begeistern

Indy in Deutsch

Um Euch bereits in dieser Ausgabe einen ausführlichen Test liefern zu können, haben wir die englische Version des Spiels besprochen. Alle Versionen von "Indiana Jones and the Last Crusade" werden in Kürze komplett übersetzt erscheinen. Sämtliche Handbücher (sogar das Grals-Tagebuch) sowie alle Texte auf dem Bildschirm werden in Deutsch sein.

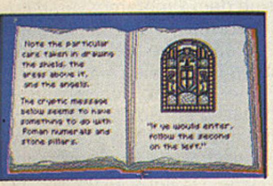


Wer eine offene Tür will sehen, muß die drei Statuen richtig drehen

the Last Crusade

Adventure

In zwei Action-Sequenzen müßt Ihr auch ein wenig Geschick beweisen. Bei Konfrontationen mit bösen Buben kommt es mitunter zu Boxkämpfen. Das Programm kann auch durchgespielt werden, ohne einen einzigen Kampf zu bestreiten — das ist dann aber der schwierigste Lösungsweg. Außerdem steht eine Flucht per Flugzeug im Drehbuch: Ihr steuert den Flieger, während Henry Jones gleichzeitig versucht, die Verfolger mit MG-Salven vom Himmel zu holen. Indiana Jones muß ein paar umfangreiche Labyrinthe erforschen, die in viele Räume münden. Die Grafik wird — Übersicht sei Dank — hier von oben gezeigt. Eine Punktewertung verrät Euch, wie weit Ihr bisher im Spiel gekommen seid. Sie trägt den Namen "IQ" ("Indy-Quotient"). Maximal 800 Punkte könnt Ihr erreichen, wenn Ihr das Spiel optimal löst. Es gibt verschiedene Lösungswege, um einige Puzzles zu knacken.



Das Tagebuch von Henry Jones enthält oft entscheidende Hinweise (MS-DOS/EGA)

Die getestete MS-DOS-Version spielt sich am schönsten, wenn sie auf Festplatte installiert wurde. Das ständige Wechseln von sechs Disketten ist auf Dauer ziemlich lästig. CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten werden unterstützt und der Speicherbedarf beträgt mindestens 384 KByte RAM. Die Steuerung erfolgt wahlweise über Maus (am flottesten), Joystick oder Tastatur. Besitzer von Adlib-Karten bekommen besseren Sound geboten. *hl*




Keine Frage: Indiana Jones ist das bislang beste Lucasfilm-Abenteuer. Die Grafiken sind feiner denn je, die Animationen wirken wunderbar echt und der Spielkomfort wurde entscheidend verbessert. Und das wichtigste: Das Flair des Films ist auch in dem Adventure zu spüren. Allein wenn man in Venedig durch die Katakomben schleicht, befällt einen ein sanftes Gruseln. Nach der Gänsehaut, die das schlappe Indy-Actionspiel produzierte, bietet das Adventure endlich das, was den Film auszeichnet: Abenteuer, Witz und Spannung. Gratulation. Lobenswert ist die Idee mit dem Indy-Quotienten: Wenn man das Spiel schnell durchspielen will, hält man sich an die "normalen" Wege, um die Rätsel zu lösen. Kommt man jedoch auf die ungewöhnliche Lösung eines Puzzles, gibt's mehr Punkte.




Größer, schöner, komplexer: Das Spiel zum neuen Indiana-Jones-Film ist das dritte Adventure von Lucasfilm Games und schickt sich an, den Erfolg der beiden Vorgänger zu übertreffen. Technisch läßt die PC-Version kaum Wünsche offen. Unter EGA sieht die sehr detaillierte, farbenfrohe Grafik prima aus. Wer nur eine CGA-Grafikkarte in seinem PC hat, leidet ganz schön unter der Farbarmut. Die Geschwindigkeit ist flott und selbst auf langsamen XTs erträglich.

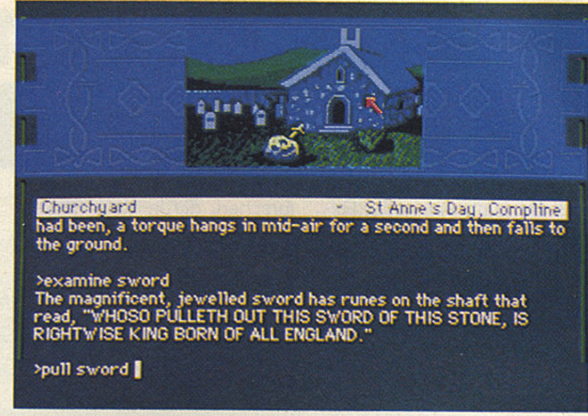
Die spielerischen Neuerungen haben mir ganz gut gefallen, aber sie bringen auch Nachteile mit sich. Ungeduldige Naturen werden die Labyrinth-Erforscherei nicht sonderlich lieben. Bei den Kämpfen ist ein wenig Glück im Spiel. Spiellogik, Benutzerführung und Story sind auf jeden Fall traumhaft gut.

Arthur

Amiga (Apple II, Macintosh, MS-DOS)
99 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: 57	Sound: 0	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 65		
Infocom baut ab: Greuliche Gralssuche ohne rechten Pep		

Arthur war ein starker Mann. Als pubertierender Knabe zog er ein berühmtes Schwert namens Excalibur aus einem Stein; außerdem war er ein unehelicher, ausgesetzter und verheimlichter Sohn des letzten Königs. Alles in allem zeigten sich die Briten beeindruckt und gaben Arthur den Thron, eine saftige Rente und ein feines Schloß (leider ohne Zentralheizung). Den Rest kann man in diversen Sagen nachlesen. In "Arthur — The Quest for Excalibur" wird nur die Jugend des Sagenkönigs behandelt. Der Zauberer Merlin spielt bei Arthur eine große Rolle: Ihm müssen Sie beweisen, daß Sie des Throns würdig sind. Er stattet Sie mit Zauberkräften aus, mit denen Sie allerlei Unfug anstellen können. So buddeln Sie sich als Maulwurf durch Tunnelsysteme oder halten als Krähe ein Schwätzchen mit einem käfig-kasernierten Vogel. Wie bei Infocom üblich, kommt man selten in Verlegenheit, sich dem Programm verständlich zu machen. Arthur versteht 900 englische Wörter; komfortable Funktionen wie "Oops", "Undo" oder Auto-Mapping bieten dem Spieler viel Komfort. Wer nicht weiterkommt, läßt sich von den eingebauten "Hints" einen Tip geben. Im Spiel werden viele Bilder gezeigt, eingefleischte Textadventure-Freaks können eine "Text pur"-Version spielen. *al*



Arthur ist ein starker Mann, kein Kraftprotz kommt da so schnell ran...



Tut mit leid, das ist nicht mehr mein Fall. In der letzten Zeit erschien bei Infocom nichts, was mir nachts den Schlaf geraubt hätte (außer vielleicht dem Lichtblick "Zork Zero"). Die Abenteuer spielen sich beileibe nicht schlecht, doch der Pfiff ist weg. Vielleicht liegt's an den neuen Autoren, denen der rechte Biß fehlt. Auch Arthur ist nur guter Durchschnitt. Manche Rätsel sind prima und der Spielkomfort ungeschlagen. Dafür sind die englischen Texte schlapp geschrieben, das eingebaute Tip-System mit Hilfen zum Spiel ist ein unverzeihliches Verbrechen für Adventure-Profis und bei den Bildern läuft Magnetic Scolls schon lange Infocom den Rang ab.

Wer das Flair um Gral (seit Indy III wieder groß in Mode), Schwert und Ritter mag, bekommt geschichtlich gut aufbereiteten Stoff. Süchtige Adventurespieler und Infocom-Freaks sollten erst testspielen, bevor sie zum Geldbeutel greifen.

Kingdoms of England

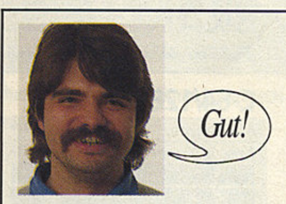
Amiga
85 Mark (Diskette) ★ Incognito Software

Grafik: 69	Sound: 65	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72		
Willst Du meine Länder klauen, werd' ich Deine Ritter hauen		

Schwerter klirren, Fanfaren ertönen und dicke Burgmauern zerbersten unter einem Steinhagel aus den Katapulten. Die Einwohner schwenken eine weiße Fahne und ergeben sich den Truppen. Und wieder wurde ein Schloß erfolgreich unseren Ländereien einverleibt...

In dem Strategiespiel "Kingdoms of England" geht es um die Eroberung des mittelalterlichen England und um den Königstitel. Die Britischen Inseln sind in 63 kleine Provinzen zerfallen. Ihre Aufgabe ist es, mit Ihren Armeen genügend dieser Länder zu erobern, um König von England zu werden. Natürlich gibt es noch andere, die dieses Ziel erreichen wollen: bis zu drei menschliche Mitspieler und vier Computergegner.

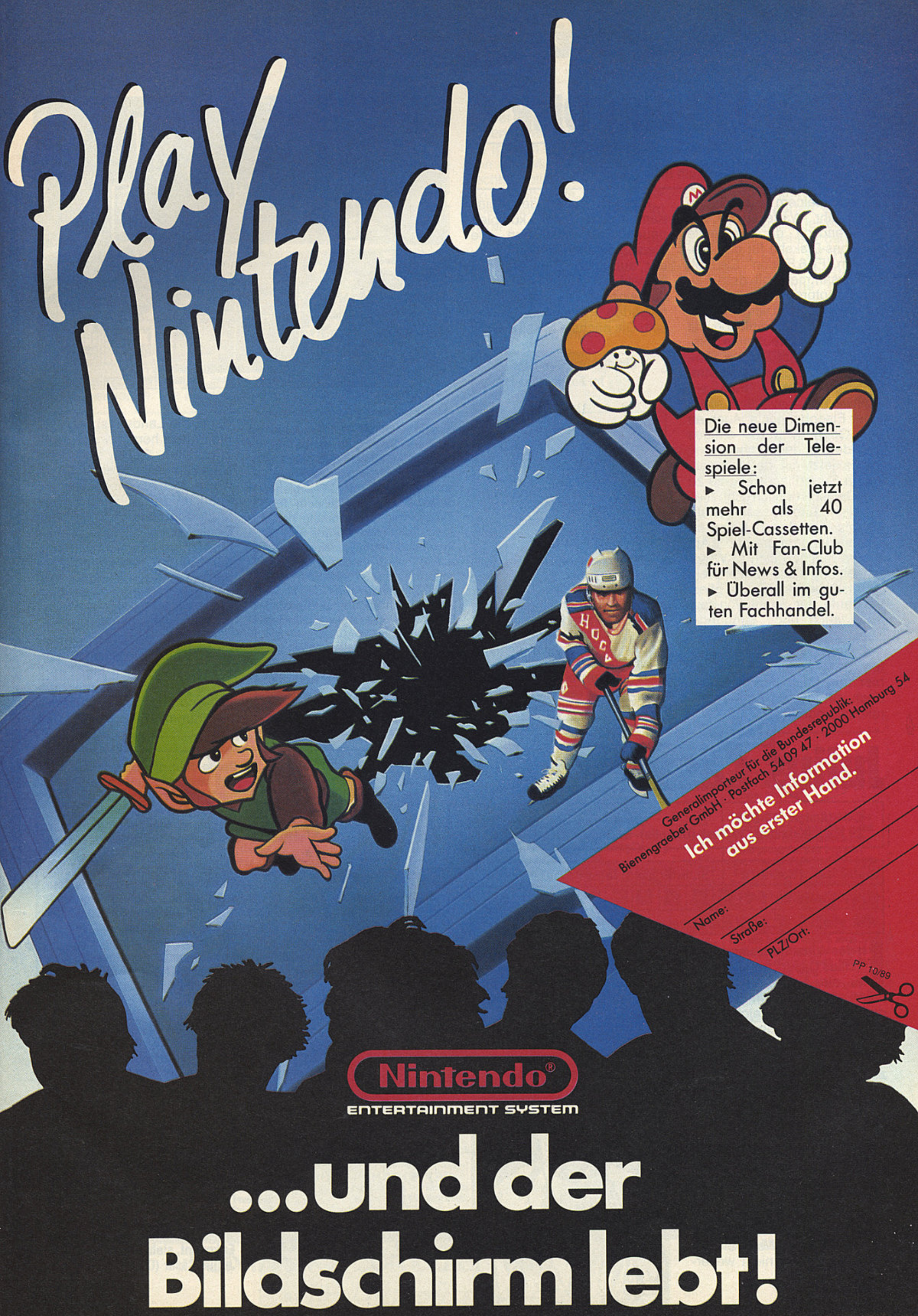
Jede eroberte Provinz führt Steuern an Sie ab. Mit dem Geld können Truppen, Katapulte oder dickere Burgmauern gekauft werden. Auseinandersetzungen mit dem Computer laufen alle im Schnelldurchlauf ab, hierbei entscheidet die Anzahl der Truppen. Bei Schlachten mit Mitspielern kann zwischen Schnellkampf oder taktischem Kampf gewählt werden. Hier müssen Sie die Katapulte und Ihre Männer dann richtig bewegen und einsetzen. Um den Spielablauf aufzulockern, findet alle paar Runden ein zünftiges Bogenturnier statt, das Ruhm und Geld für den Sieger bringt. *mh*



Ganz schön abgekupfert! "Kingdoms of England" ist im Prinzip nichts anderes als eine Variante des guten alten "Defender of the Crown". Bei den englischen Königreichen wurden aber mehr spielerische Ideen untergebracht. Neben den obligatorischen Befreiungsaktionen und dem Bogenturnier sind die taktischen Elemente etwas verfeinert worden. Hier gibt es jetzt Geländeunterschiede und sogar Witterungseinflüsse auf die eigenen Truppen. Vor allem der eingebaute Mehr-Spieler-Modus trägt erheblich zur Steigerung des Spielspaßes bei. Die Grafik ist sehr gut gezeichnet und der Sound stimmungsvoll. Leider ist die Benutzerführung manchmal etwas kniffliq und die Anleitung ein wenig knapp.



Mächtige Katapulte und wehrhafte Ritter beim Angriff (Amiga)



Play Nintendo!
Die neue Dimension der Telespiele:
▸ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
▸ Mit Fan-Club für News & Infos.
▸ Überall im guten Fachhandel.
Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54
Ich möchte Information aus erster Hand.
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
PP 10/89
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
...und der Bildschirm lebt!

Falcon Mission Disk I

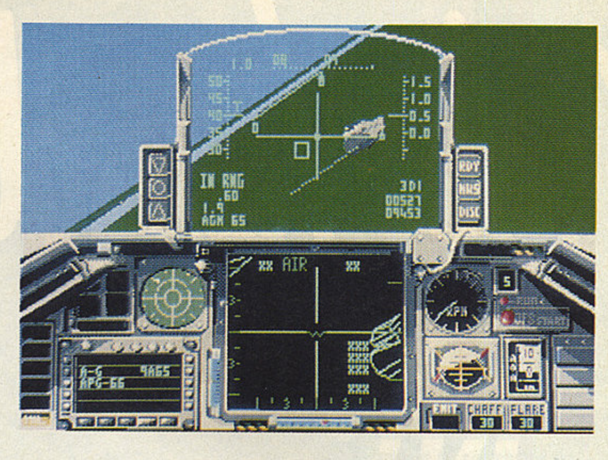
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Spectrum Holobyte

Nach einem guten halben Jahr Wartezeit ist sie endlich da: die erste Missions-Diskette für das Programm "F-16 Falcon". Sie läuft nur zusammen mit dem Falcon-Hauptprogramm.

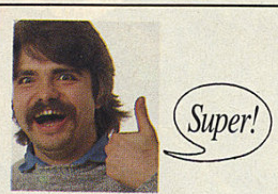
Der Hobbypilot wird im zweiten Teil dieser Simulation mit einigen feinen Neuheiten bombardiert. So gibt es eine komplett neue Landschaft mit Straßen, Flugplätzen, Fabriken, Kraftwerken, Seen und sogar einer Eisenbahnlinie. Auch an den Gegnern wurde einiges geändert. In der Luft bekommt Ihr es jetzt mit dem sowjetischen Superflieger Mig-29 zu tun. Der ist erheblich schneller, wendiger und besser bewaffnet als die lahmen Enten im Falcon-Hauptprogramm. Am Boden machen sich LKW-Kolonnen und dicke Panzer breit. Das ist aber noch nicht alles: Im Laufe der Simulation tauchen auch noch Landungsboote und ein Eisenbahnzug auf. Zusätzlich zu den bekannten SAM-Stellungen gibt es hier nun auch Infanterie, die Euch mit kleinen Boden-Luftraketen angreift.

Natürlich findet der Heim-Kampfflieger einen komplett neuen Satz Missionen, die diesmal alle logisch aufeinander aufbauen. Zum Beispiel besteht die erste Mission darin, den eigenen Flugplatz vor anrollenden Panzern zu schützen. Die nächste Mission wäre dann, die Landungsboote, die die Panzer heranbringen, auszuschalten. Später sind dann Nachschubeinheiten, Kraftwerke, Verkehrswege und die Fabriken des Gegners im Hinterland zu zerstören. Je nach Erfolg oder Mißerfolg einer Mission verhält sich der Gegner bei den nächsten Aufträgen entsprechend anders. Alle anderen Features wie Speichern der Piloten und Zwei-Spieler-Modus sind geblieben.

Auf einen extra Wertungskasten haben wir diesmal verzichtet, da es sich hier "nur" um eine Zusatzdiskette handelt und nicht um ein eigenes Programm. *mh*



Ein dicker feindlicher Panzer im Fadenkreuz (Amiga)



"Oha!" dachte ich zunächst: Knapp 70 Mark nur für eine Zusatzdiskette schien mir ganz schön happig zu sein. Beim Spielen stellte sich dann aber raus, daß Spectrum Holobyte im Prinzip ein komplett neues Programm gemacht hat. Und für das, was hier geboten wird, lohnt sich diese Mission Disk I auf alle Fälle. Einen ganzen Schwung neuer und verdammt kniffliger Aufträge, ziemlich harte Gegner, ein neues Fluggebiet und leicht verbesserte Flugeigenschaften lassen kaum noch Wünsche offen. Wer bisher große Probleme mit dem ILS-System und der Landung hatte, kann aufatmen. Gerade der in F-16 Falcon recht gemeine Landeanflug wurde noch mal entschärft. Das ILS funktioniert jetzt ziemlich genau. Was mir leider immer noch abgeht, sind solche Dinge wie Witterungsverhältnisse und Nachteinsätze. Davon abgesehen gehört die Mission Disk unbedingt in jeden Softwareschrank jedes Falcon-Besitzers. Ich hoffe, daß noch einige dieser Zusatzdisketten erscheinen werden.

Julius Cäsar

C 64 (Amiga, MS-DOS)
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik: 44	Sound: 0	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 54		
Veni, vidi, vici — Julius strikes back		

In der Wirtschaftssimulation "Julius Cäsar" hat der Spieler die Aufgabe, die aufmüpfigen gallischen Stämme dem Römischen Reich anzuschließen. Dazu können Sie Ihr diplomatisches Geschick oder eine von vier Legionen einsetzen. Ziel ist es, mit allen Völkern in Gallien einen Freundschaftsvertrag zu schließen. Im "Verhandlungsmenü" können Informationen über die Stämme abgerufen werden. Sie finden dort Daten über die Stärke der gallischen Truppen und die Stimmung gegenüber den Römern. Um die Stämme zu befrieden, gibt man ihnen am besten Geld. Wenn Sie auf friedlichem Weg nicht weiterkommen, geht es auch anders: Mit Ihren vier Legionen ziehen Sie durch Gallien und nehmen sich die Kerle vor, die Sie nicht mögen. Sie dürfen Ihnen dann Tribut zahlen und Geiseln stellen — vorausgesetzt, Sie haben sie besiegt.

Am Ende des Jahres müssen Sie vor dem römischen Senat Rechenschaft ablegen. Danach bekommen Sie Nachschub für Ihre Legionen. Die Menge des Nachschubes hängt davon ab, wie erfolgreich im Kampf die jeweilige Legion war. *go*



Julius Cäsar ist eine ordentliche Mischung aus Strategie- und Wirtschaftsspiel. Ähnlichkeiten mit "Kaiser" und Co. sind nicht von der Hand zu weisen. Einen Haken hat es allerdings: Es ist spielerisch nicht viel Neues dabei. Zwar können Sie während der Feldzüge ein niedliches Legions-Sprite über den Bildschirm steuern, aber das Spiel selber wirkt nach einiger Zeit etwas fad. Hier wurde keines der beiden Spielprinzipien klar hervorgehoben: Ein bißchen Strategie hier, ein bißchen Wirtschaft da.

Recht komfortabel ist die Steuerung: Mit dem Joystick steuern Sie alle Aktionen. Die Grafiken, die die Spielmenüs verzieren, sind stimmungsvoll und ordentlich gemacht. Julius Cäsar ist sicher nicht der Renner der Saison, dazu fehlen wirklich neue Ideen und Spielwitz. Dennoch — besonders durch das historische Thema hat das Spiel seinen Reiz.



Er kommt, sieht und will siegen — Julius Cäsar (C 64)

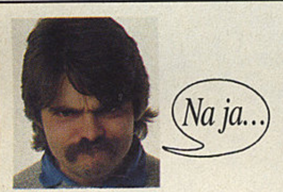
Quest for the Time Bird

Amiga (Atari ST)
89 Mark (Diskette) ★ Infogrames

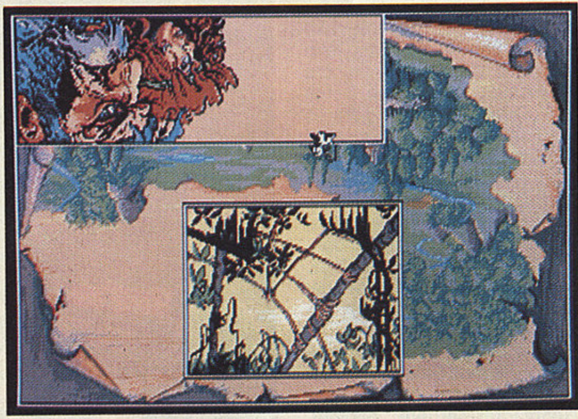
Grafik: 77	Sound: 58	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 39		
Schön anzusehende Comic-Adaption mit gebremstem Spielwitz		

Ein böser Zauberer, genannt Ramor, ist seit Jahrtausenden eingesperrt. Nun schickt Ramor sich an, sein Gefängnis zu verlassen, um die Welt mit Furcht und Terror zu überziehen. Die einzige Person, die dem Zauberer Einhalt gebieten könnte, ist die Magierin Mara. Sie braucht allerdings den "Vogel der Zeit", um den Bösewicht zu erledigen. "Quest for the Time Bird" ist das Spiel zur Comicserie "Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit". Im komplett deutschen Grafik-Adventure steuert Ihr den alten Krieger Bragon und Maras wohlgeformte Tochter Pelissa. Das Spielprinzip ähnelt dem des Comic-Abenteuerspiels "Reisende im Wind".

Auf einer Landkarte könnt Ihr mit der Maus die beiden Helden in Bewegung setzen und an einen Ort reisen lassen. Per Mausklick steuert Ihr auch die einzelnen Aktionen der Figuren. Veränderungen und Vorgänge während des Spiels werden in einem oder mehreren Extrafenstern angezeigt. Gespräche mit anderen Spielfiguren laufen alle nach dem "Multiple Choice"-Verfahren ab: Aus verschiedenen vorgegebenen Antworten und Fragen darf man sich jeweils eine aussuchen. Neben den anklickbaren Icons für Reden, Kämpfen, Schmeicheln, und Nahrungsaufnahme gibt es auch noch die Option, Spielstände zu speichern oder zu laden. *mh*



Ich muß sagen, daß ich die Comicalben mit dem mürrischen Bragon und der niedlichen Pelissa in mein Herz geschlossen habe. Leider ist die Atmosphäre der Comics bei der Computer-Umsetzung verlorengegangen. Zugegeben, die Grafik ist wirklich toll und die Musik auch, aber das allein macht noch kein gutes Spiel. Denn spielerisch bietet "Quest for the Time Bird" unterstes Abenteuer-Niveau. Ab und an mal auf ein Menü klicken und eine vorgegebene Antwort aussuchen, ist einfach zu wenig, um mich länger an den Monitor zu fesseln. Ganz schön dreist, dafür knapp 90 Mark zu verlangen. Wenn man sich hier in nicht ganz so engen Abmessungen bewegen und mit richtigen Texteingaben arbeiten könnte, sähe das Ganze schon anders aus.



Bragon und Pelissa auf der Suche nach dem Spielspaß (Amiga)

Stunt Car Racer

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

Grafik: 85	Sound: 45	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 81		
Furiose Berg- und Talfahrt mit exzellenter 3D-Grafik		

Gut!

Funken stieben, Reifen quietschen: Mit einem lauten Krachen überschlägt sich mein Wagen dreimal und liegt dann zertrümmert am Rande einer 30 m hohen Rampe. Ich hätte doch nicht mit 200 Sachen in diese Kurve rauschen sollen...

Der kernige Sound, die höllenschnelle 3D-Grafik und die kniffligen Strecken lassen einen fast vergessen, daß man nur am Computer sitzt. Schade, daß es nur acht unterschiedliche Strecken gibt.

Geoff Crammond ist einer der wenigen Kult-Programmierer: Jahrelang tüftelt der Brite an einem neuen Titel, doch der hat's dann in sich. Crammonds bislang letztes Werk war das hochgelobte 3D-Strategiespiel "The Sentinel". Dreidimensional geht es auch in seinem allerneuesten Spiel zu: "Stunt Car Racer" ist eine Mischung aus Autorennen und Achterbahnfahrt. Die Duelle um Sieg und beste Rundenzeit finden auf Rennbahnen statt, die reichlich mit gewaltigen Steigungen gesegnet sind. Wer von der Bahn abkommt, fällt tief...

Es gibt vier Rennfahrer-Ligen mit je zwei Strecken. In der untersten Liga, in der Eure Rennfahrer-Karriere beginnt, sind die Pisten noch relativ harmlos. Könner-Strecken verraten schon durch Namen wie "Ski Jump" und "Roller Coaster", daß es hier besonders wild zugeht. Um in eine höhere Liga aufzusteigen, müßt Ihr mehr Punkte sammeln als zwei computergesteuerte Konkurrenten. Es gibt nur Duelle gegen einen anderen Wagen; insgesamt sind also nie mehr als zwei Wagen gleichzeitig auf der Piste.

Kurz nach dem Start: Links zieht der Computerrenner an unserem Wagen vorbei (ST)

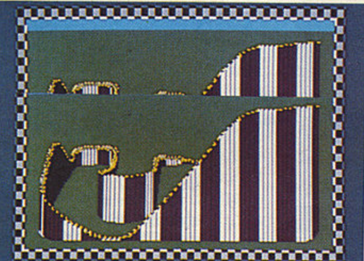
Gut!

Geradezu schwindelerregend, wie sich der Stunt-Car-Flitzer in Kurven legt und über Abgründe hechtet. Die sehr schnelle Grafik der ST-Version sorgt für feinstes Fahrgefühl. Doch nicht nur technisch wird geklotzt; auch das Spieldesign ist fein ausgetüftelt. Die vier Ligen, Auf- und Abstieg sowie die Computergegner sorgen für Motivation. Es gibt zwar "nur" acht Strecken, doch für jede muß man bestimmte Taktiken entwickeln. Auf Dauer hätte ich mir etwas mehr Abwechslung gewünscht wie z. B. Zusatz-Ausrüstung, um den eigenen Wagen zu tunen. Aber auch so macht Stunt Car Racer mächtig viel Spaß. Das "Im-Kreis-fahren" wird durch die aufregende Grafik und das prikkelnde Fahr-Feeling zu einem echten Erlebnis.

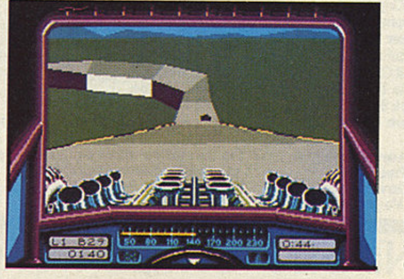
Pro Liga fahrt Ihr auf jeder der beiden Pisten je einmal gegen jeden Gegner; das macht unterm Strich vier Rennen à drei Runden. Eine Punktewertung entscheidet über Auf- und Abstieg. Für jeden Sieg in einem Rennen werden zwei Punkte gutgeschrieben. Außerdem gibt es einen Sonderpunkt für denjenigen, der die schnellste Rundenzeit schafft.

Das Rennen wird in rasant schneller 3D-Grafik gezeigt, die bei den vielen Rampen, Steigungen und Kurven gut zur Geltung kommt. Die Steuerung des Rennwagens ist einfach: Lenken, Gas geben und Bremsen erledigt Ihr mit dem Joystick. Der Feuerknopf schaltet den Turbo ein, der für einen strammen Schub nach vorne sorgt. Wer hemmungslos auf dem Turboknöpfchen verharrt, wird bald ein langes Gesicht machen: Der Sprit für diesen Muntermacher ist begrenzt und will wohldosiert eingesetzt sein.

Neben dem Solo-Spieler-Modus könnt Ihr auch eine spezielle Liga mit bis zu acht Spielern einrichten. Hier fährt jeder nacheinander gegen die Computergegner. Nur wer zwei Computer verkabelt, kommt in den Genuß eines "Zwei-Spieler-gleichzeitig"-Duells. Die Bestzeiten für alle acht Rennstrecken können auf Diskette gespeichert werden *hl*



◀ Taktik: Vorm Start ein Blick auf die Streckenführung (ST)



Talfahrt: ▶ Schwindelerregende 3D-Rasereien (ST)


Mr. HELI
Im Jahr 2999 haben ein verrückter Wissenschaftler genannt "The Muddy", und seine Anhänger einen erdähnlichen Planeten, der reich an Wasservorkommen und üppiger Vegetation ist, besetzt.
Mit seiner bösartigen Intelligenz und seinen psychischen Kräften hat es Muddy fertiggebracht, das empfindliche Gleichgewicht der Natur zu zerstören.
Ihre Aufgabe ist es, den Planeten zu befreien.
Es gilt, insgesamt sieben Zonen zu säubern – unter anderem die der "schwimmenden grünen Inseln, die der "sich bewegenden Felsen" und auch eine Zone von unterirdischen Uhrtürmen.
Enttarnen Sie "The Muddy", der sich irgendwo tief im Untergrund verborgen hält – und retten Sie den Planeten!
Mr. Heli ist in allen guten Software-Läden erhältlich.
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER GmbH • Vertrieb Österreich: Karosoft • Schweiz: Thali AG
FIREBIRD
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 0 21 01/63 75 75 Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr
Licenced from IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. All rights reserved.
FIREBIRD, ROONSTRAßE 5, 6503, MAINZ-KASTEL. TEL: 06134/22235

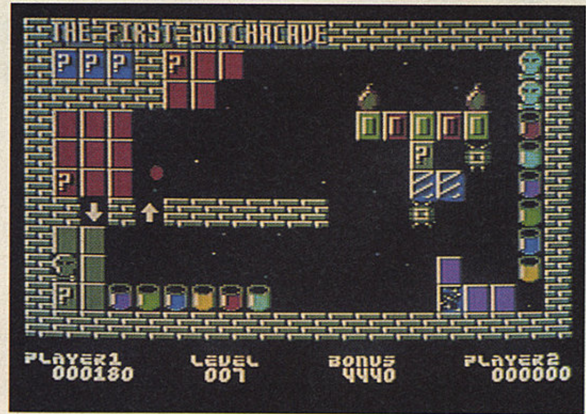
Gotcha

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik: 57	Sound: 41	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 76		
Ballbewegender Geschicklichkeitstest mit feinem Editor		

Ein altbekanntes Spielprinzip: In "Gotcha" räumen Sie Blöcke mit einem Ball ab. Doch wer meint, den 800sten "Pong"-Verschnitt vor sich zu haben, irrt sich, denn in diesem Spiel steuert man den Ball und keinen Schläger. Noch eine Tücke: Man bewegt den Ball zwar nach links und rechts, aber nicht nach oben oder unten — das macht er ganz alleine. Er pendelt beharrlich zwischen "Decke" und "Boden", auf Knopfdruck wird er sogar beschleunigt. Es gibt Blöcke in verschiedenen Farben, die sich auflösen, wenn man sie mit dem entsprechend eingefärbten Ball berührt. Außerdem im Angebot: "Stationäre" Totenköpfe in verschiedenen Farben. Stimmt die Farbe des Balls und des Totenkopfs überein, ist bei einer Kollision der Ball futsch. Natürlich gibt's noch diverse Tierchen, die frei auf dem Bildschirm herumschwirren und gemieden werden müssen.

Drei Spielvarianten stehen zur Wahl. Da wäre zuerst die gewöhnliche Kopfnuß für Solo-Spieler. Sie besteht aus 20 happigen Levels, die man frei anwählen kann. Wenn man die geschafft hat, gibt's noch mal 20 als Zugabe. Sitzt man zu zweit vor dem Computer, so hat man die Wahl, miteinander oder gegeneinander zu spielen. In je 40 Levels kann man sich entweder raffgierig Boni wegschnappen oder galant aus der Patsche helfen. Ein Editor ist ebenfalls im Programm integriert. *al*



Auf und nieder, immer wieder (C 64)



Gotcha hat fast den Sucht-Koeffizienten eines "Boulder Dash". Wenn man knurrend vor dem Computer sitzt, weil manche Level derart hinterfotzig aufgebaut sind, vergehen die Stunden wie im Flug. Programmierer Oliver Kirwa hat uns eine völlig neue Spielidee beschert — und das passiert in dieser Branche bekanntlich selten.

Neben einer guten Portion Spielwitz bietet Gotcha eine Menge Komfort. Vom Editor über High-Score-Listen für jeden Level bis zur pixelgenauen Steuerung ist alles da, was das Herz begehrt. Ob man im Zwei-Spieler-Modus miteinander oder gegeneinander antritt, Spaß bringt's allemal. Endlich wieder ein tolles Geschicklichkeits-Spiel für den C 64 — und das zu einem fairen Preis.

Citadel

C 64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

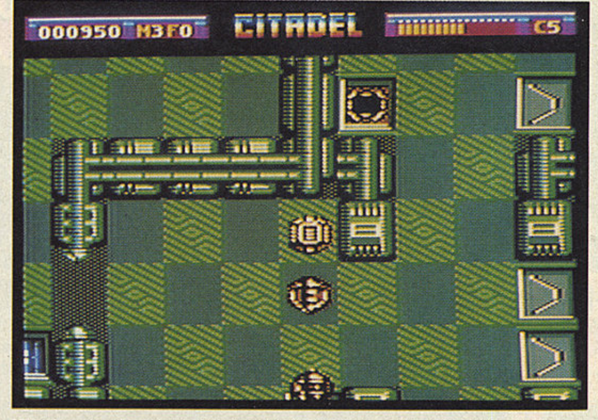
Grafik: 63	Sound: 68	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 62		
Ungewöhnliches Action/Tüftelspiel mit raffinierter Steuerung		

Acht Städte, doch keine Spur von ihren Bewohnern — anscheinend haben diese den Planeten schon vor langer Zeit verlassen. Ihre Zivilisation war der unseren weit überlegen, ihr technisches Wissen wäre für die irdischen Wissenschaftler ein Leckerbissen. Leider gibt es einen klitzekleinen Haken: Die Bewohner der Städte haben vergessen, die Verteidigungsanlage auszuschalten. Verschiedene Robotertypen sind darauf programmiert, Jagd auf jeden Eindringling zu machen. Damit kein menschliches Leben gefährdet wird, schickt man eine Sonde vom "Monitor"-Typ auf den Planeten, um die Städte zu erforschen.

"Citadel" vom C 64-Spezialisten Martin Walker ist ein ungewöhnliches Actionspiel mit taktischer Note. Sie steuern die Sonde, die in den acht Komplexen immer wieder auf Behälter stößt, die sich beim Näherkommen öffnen. Meistens verbirgt sich dahinter ein Wachroboter oder ein Geschütz; es kann sich aber auch um Schalter, Bonus-Energie oder eine von vier Extrawaffen handeln. Per Doppelklick gelangt man in den "Capture"-Modus: Im Austausch gegen ein paar Einheiten Energie kann die Sonde einen Gegner einfangen, mit sich herumschleppen und als Schild verwenden. *hl*

Geht so

Citadel ist zwar ein Actionspiel, doch Überlegung und der geschickte Einsatz eingefangener Roboter spielen eine wichtige Rolle. Einige Levels sind außerdem recht verzwickt und laden zum Kartenzeichnen ein. Die Steuerung ist gut — nach einer gewissen Gewöhnungszeit hat man Sonde und Anhängsel unter Kontrolle. Leider spielt sich Citadel nicht so aufregend, wie man angesichts der interessanten Idee hoffen mag. Der Schwierigkeitsgrad ist recht happig; der Spielfluß etwas zäh. Verliert man in einer der späteren Städte ein Leben, muß man danach immer wieder in der ersten Stadt beginnen — das nervt. Wer Lust auf ein ungewöhnliches Action-Tüftelspiel zum Festbeißen hat, möge einen Blick riskieren. Bei mir sprang der Funke nicht so recht über.



Mit einem gefangenen Roboter im Schlepptau pirscht die Sonde durch die erste Stadt (C 64)

Passing Shot

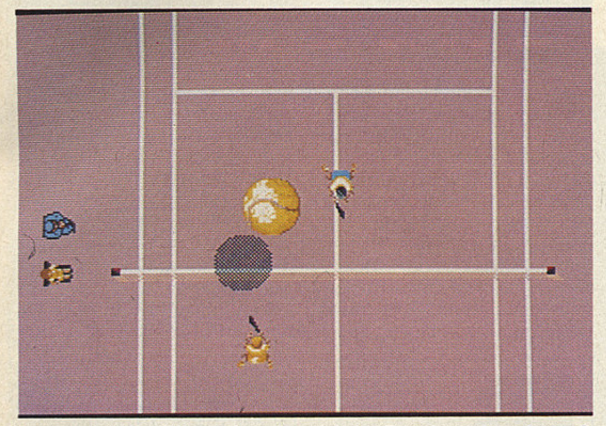
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Grafik: 61	Sound: 48	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 55		
Einmal der liebe Boris sein: Hier würg' ich Dir den Aufschlag rein!		



Passing Shot ist recht leicht zu spielen (auch wenn bei den ersten Aufschlagversuchen so ziemlich alles getroffen wird, nur nicht der Ball). Die Steuerung hat man schnell raus, doch gibt es nicht viele technische Feinheiten. Das Programm erfordert nur wenig Taktik und Überlegung, was bei einer Sport-Simulation schade ist. Die Flugbahn des Balls ist mitunter ein wenig rätselhaft. Der Ausgang von Netzangriffen wirkt immer etwas zufällig. Und so schön der Doppel-Modus auch sein mag — daß zwei Spieler nicht gegeneinander antreten können, ist ein arger Schnitzer. Passing Shot hat einige Schönheitsfehler. Es ist für diejenigen empfehlenswert, die ein aktionsreiches, unkompliziertes Computertennis suchen.

Wo Aufschläge auf Asche donnern, Bälle ins Netz gelupft werden und Schiedsrichter strengen Auges über zweiten Aufschlag und Doppelfehler wachen, ist Tennis angesagt. Ohne teure Trainerstunden und schmerzhafte Blessuren könnt Ihr mit "Passing Shot" auf dem Computer die Rackets schwingen. Die Umsetzung des Sega-Spielautomaten bietet Bildschirm-Tennis für einen oder zwei Spieler (gleichzeitig im Doppel).


In lauer Luft die Bälle zischen, kann ich den Topspin noch erwischen?

Es gibt sechs Levels, in denen jeweils ein anderer Computergegner auf Euch wartet. Nachgespielt werden die großen Turniere von Paris, Melbourne, Flushing Meadows und Wimbledon. Wimbledon ist gleich dreimal als Schauplatz vertreten. In jedem Match wird nur ein Satz gespielt, der über den Sieg entscheidet. Von dieser Vereinfachung abgesehen werden die Tennisregeln recht ordentlich berücksichtigt.

Unspektakulär, aber übersichtlich ist die Grafik. Die Ballwechsel werden oben gezeigt, wobei man an der Größe des Balls gut erkennen kann, wie hoch er fliegt. Um den Ball zu treffen, müßt Ihr den Feuerknopf drücken und gleichzeitig den Joystick in eine von vier Richtungen bewegen. Mit jeder Richtung löst man eine andere Schlagart aus: entweder Flat (Stop-Ball), Slice (angeschnitten), Topspin (angerissen) oder Lob (ebenso heimtückischer Heber). *hl*

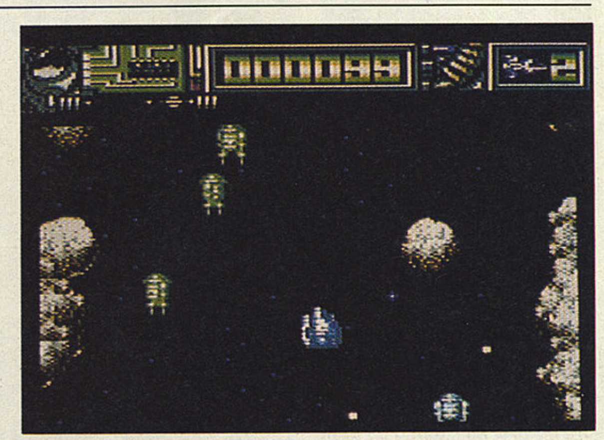
Dominator

C 64 (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ System 3

Grafik: 71	Sound: 67	Schwierigkeit: sehr schwer
POWER-Wertung: 32		
Im Weltraum nichts Neues: Fade Action für Joystick-Masochisten		

Freunde von unfreiwilliger Komik kommen kaum an der Bedienungsanleitung zu "Dominator" vorbei: Was hier an Klischees und Plattheiten geboten wird, ist für einige Lacher gut. Held des Geschehens ist ein Weltraum-Veteran der steinharten Sorte; eine Art John Wayne fürs Sonnensystem. Er ist der letzte Überlebende einer Armada, die einst in einem wilden Weltraumkampf die Erde rettete. Viele Jahre sind vergangen und die dummen Erdenbewohner haben in dieser friedlichen Phase keine neue Flotte aufgestellt. Wie gut, daß der kämpferische Frührentner immer sein "Dominator"-Raumschiff blitzblank poliert hat, denn eines Tages muß er wieder ran: Ein Riesenvielfraß taucht auf und nimmt Kurs Richtung Erde. Dem Monster gelüstet es nach dem ganzen Planeten. Der Dominator fliegt los, um das Untier mit Laserkraft zu stoppen.

Hinter dieser ulkigen Geschichte verbirgt sich ein höchst gewöhnliches Ballerspiel. In vier Levels, die mal vertikal, mal horizontal gescrollt werden, steuern Sie das Dominator-Raumschiff. Das Weltraum-Scheusal schickt Ihnen jede Menge Gegner entgegen, die schleunigst abgeschossen werden sollten. Kollisionen mit der Hintergrundgrafik sind tödlich. In der Mitte und am Ende jeder Spielstufe warten besonders üble Ober-Monster. Ab und zu können Sie ein Extra ergattern und so zu besseren Geschützen und Smart Bombs kommen. *hl*



Spielerische Einfalt dominiert bei Dominator (C 64)



Wenn sich die System 3-Programmierer an ein Actionspiel wagen, darf man einiges erwarten. Schließlich lieferte dieses Softwarehaus in der Vergangenheit starke Programme wie "IK +" und "The Last Ninja II" ab. Dominator ist aber eine dicke Enttäuschung. Scrollende Weltraum-Ballerspiele mit Extras gibt es in Massen und dieser Nachzügler macht eine schlechte Figur. Nur vier Levels: schwach. Die Extras: tauchen nur sporadisch auf und bieten nichts Neues. Die Grafik: auf C 64 ganz nett, aber man hat schon Besseres gesehen. Dominator ist von Anfang an recht schwer; Gegnerische Schüsse in D-Zug-Tempo und plötzlich von hinten auftauchende Raumschiffe treiben den Frust-Pegel rauf.

Xenon II — Megablast

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Grafik: 92	Sound: 77	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 81		
Da glüht der Joystick: Wilde Ballerei voller Extras		

Die Xenites, eine Rasse von galaktischen Bösewichtern, haben in fünf verschiedenen Zeitabschnitten je eine dicke Bombe versteckt.

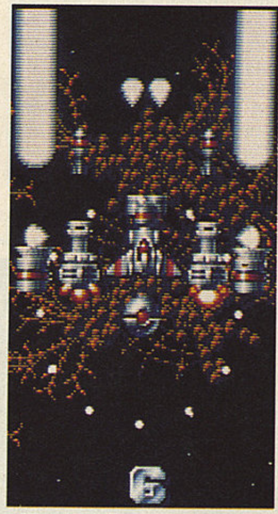
"Xenon II — Megablast" ist das neue Action-Spektakel vom Programmier-Team "Bitmap Brothers". Euer Auftrag klingt ziemlich simpel: Ballert alles ab, was sich in irgendeiner Weise bewegt. Ihr fangt im ältesten Zeitabschnitt an und müßt Euch dann in die neueren Epochen vorarbeiten. Wenn Ihr das Endmonstrum einer Epoche erledigt habt, ist auch die Bombe futsch und es geht eine Stufe weiter.

Was aus diesem Programm etwas Besonderes macht, sind die vielen spielerischen Details. Xenon II scrollt zum Beispiel nicht nur von unten nach oben, Ihr könnt mit dem Raumschiff auch rückwärts fliegen. Wenn Ihr an den unteren Bildrand kommt und nach unten steuert, wird rückwärts gescrollt. Auch die Extrawaffen haben es in sich. Ab und zu taucht eine kleine Kapsel auf, die ein Extra enthält. Das ist aber nicht der einzige Weg, um das eigene Raumschiff aufzurüsten: Alle Alien-Formationen hinterlassen beim Abschießen kleine gläserne Kugeln, die aufgesammelt werden können. Je größer die Glaskugel, desto mehr Geld wird auf Eurem Konto gutgeschrieben. Am Ende jedes Levels gibt es einen Laden, in dem Ihr aus dem reichhaltigen Extra-Angebot das richtige aussuchen könnt. Hier wird die Wahl zur Qual: Je nach Eurer Finanzlage bietet Euch der Laden zirka 30 verschiedene Gegenstände an. Neben Extraleben und Energie gibt es Minen, Seitenlaser, Smartbombs, zielsuchende Raketen und extrastarke Breitstrahllaser. Viele dieser Waffen sind kombinierbar, so daß Ihr ein gutes halbes Dutzend Extras gleichzeitig haben könnt. Die Extras können auch zum halben Preis wieder verkauft werden.

Wer ein Leben verliert, braucht nicht gleich in den Joystick zu beißen, denn man muß nicht wieder zu Beginn des Levels anfangen. Und wenn alle Leben futsch sind, habt Ihr noch drei "Continues". *mh*



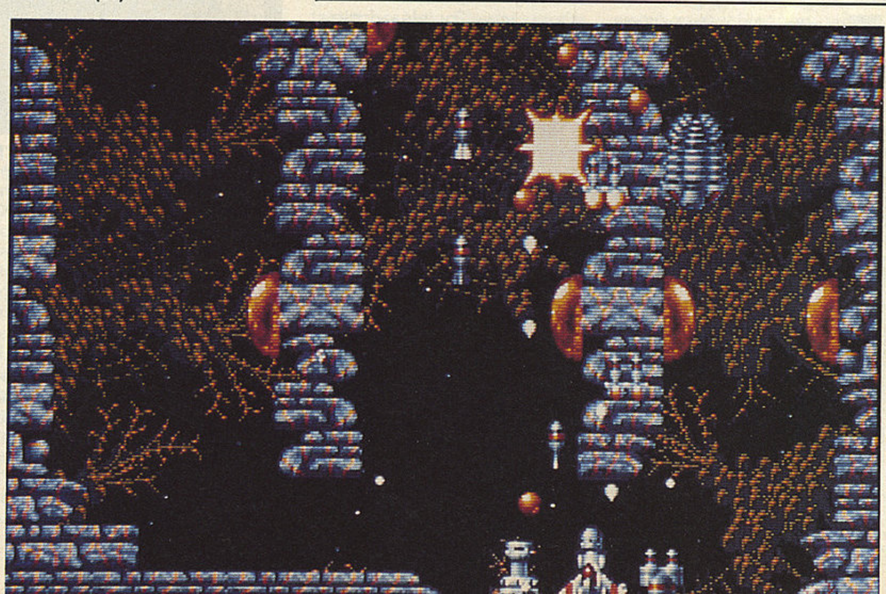
Extrawaffen-Einkaufsbummel: (ST)



Vorher — nachher: Extrawaffen wirken Wunder (ST)



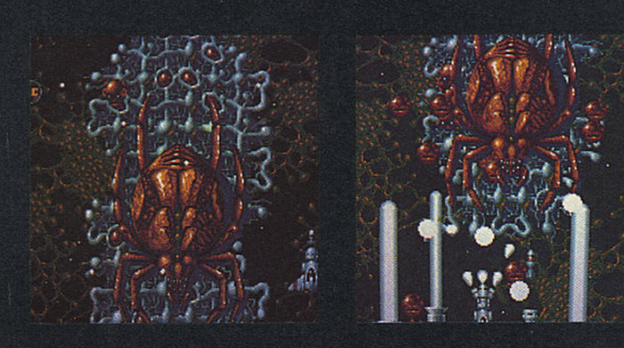
Hier geht aber die Post ab! Aus meinem so bieder aussehenden ST haben die Bitmap Brothers eine actiongewaltige Spielmaschine gemacht. Wahnsinn, was sich da an edelster Grafik und Animation auf dem Monitor tummelt. Und keines der Sprites traut sich zu flackern oder zu ruckeln. Allerdings wird das Programm bei zu vielen Objekten langsamer, doch bei der totalen Action fällt das kaum auf. Auch der Sound ist vom feinsten. Meinen allerhöchsten Respekt für diese Programmierleistung.

Vor allem konnte mich Xenon II spielerisch überzeugen. Besonderes Lob verdienen die Extrawaffen und die Läden. Die Idee, Extras auch wieder verkaufen zu können, ist prima. Auch die verschwenderische Auswahl an Zusatzwaffen hat es mir angetan — das Programm trägt nicht umsonst den Beinamen "Megablast".


Mit Lasern, Kanonen und Raketen heizen wir den Aliens ein (ST) ▶

Non plus Ultra!

XENON 2 MEGABLAST





XENON II – MEGABLAST ist da. Die Bitmap Brothers haben das anscheinend Unmögliche wahr gemacht und einen Nachfolger entwickelt, der das Original in die Ecke stellt. Das vertikale Scrolling ist jetzt um die volle Bildschirm-Paraleaxe erweitert worden, was eine 25 % größere Spielfläche bedeutet. Die Gesamtgröße hat mit sechs zu räumenden Schichten statt vieren sogar um 50 % zugenommen. Hinzu kommt der phantastische 3D-Effekt und einer der heißesten Soundtracks, die es gibt. Originalkommentar von Heinrich Lenhardt/Powerplay: „Das Programm trägt nicht umsonst den Namen MEGABLAST“.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:______________________

Straße:______________________

PLZ:_____ Ort:________________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

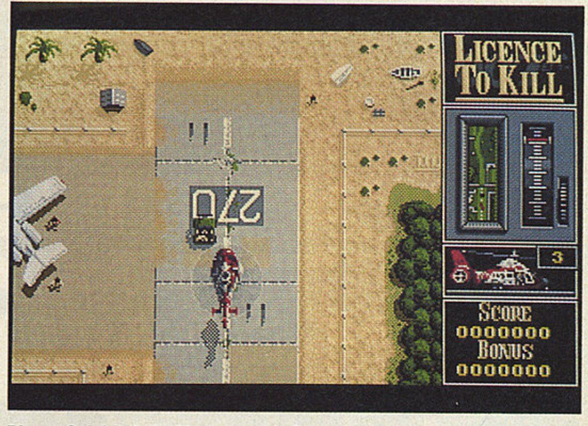
image works

Ariola Soft
Das Programm

Lizenz zum Töten

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 65 Mark (Diskette) ★ Domark

Grafik: 70	Sound: 61	Schwierigkeit: sehr schwer
POWER-Wertung: 34		
Tödlich frustrierende Ballerei zum jüngsten Bond-Film		



Dieses Spiel hat die Lizenz zum Anöden (Amiga)

Was unterscheidet Superagent James Bond von einem Durchschnittsmenschen? 007 besitzt nicht nur einen fälschungssicheren Personalausweis und einen Angelschein, sondern sogar eine Lizenz zum — richtig geraten — Töten!

Der neue Bond-Film "Lizenz zum Töten" ("Licence to Kill") macht gerade unsere Kinos unsicher: Gut zwei Stunden lang ist Timothy Dalton als 007 zu sehen, wie er schubkarrenweise Bösewichte erledigt und die haarsträubendsten Situationen überlebt — mit unverrutschtem Scheitel und makelloser Bügelfalte. Das Spiel zum Film hält sich grob an die Drehbuch-Story: Der Superschurke ist diesmal der Drogenhändler Sanchez. In insgesamt sechs Spielstufen ist pausenlose Action angesagt. Zunächst steuert Ihr einen Hubschrauber, mit dem Bond einen Jeep verfolgt. Nach der Landung steigt 007 aus, um sich als niedliches Sprite (schätzungsweise viereinhalb Pixel hoch) eine Schießerei mit Sanchez' Spießgesellen zu liefern. Dann geht's an die frische Luft: Auf der Tragfläche eines Flugzeugs muß James ein Seil befestigen. Der nächste Level bietet eine Messerstecherei unter Wasser, gefolgt vom Harpunieren eines Wasserflugzeugs. Im Finale winkt eine wilde Autoverfolgungsjagd mit dicken LKWs, bei der ebenfalls kräftig geballert wird. Waidmannsheil! *hl*

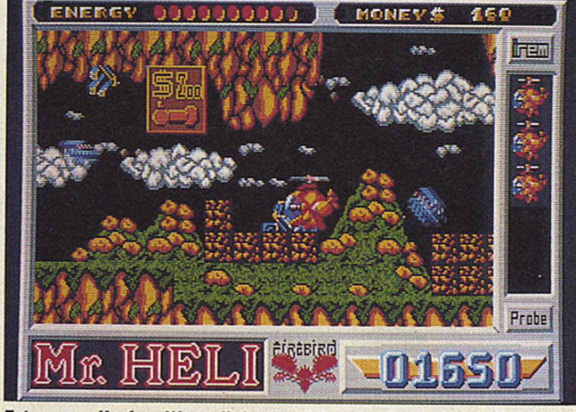


An ordentlicher Grafik haben die Macher des neuen Bond-Spiels nicht gespart: Auf dem Amiga sind die meisten Levels optisch gut gelungen und übersichtlich. Für Abwechslung ist auch gesorgt, da gleich fünf actionhaltige Film-Szenen umgesetzt wurden. Beim Spielprinzip hat's aber ein jähes Ende mit der Qualität. Einfallsloses Geballer dominiert; das Ganze spielt sich furchtbar wirr und ist wenig motivierend. Schon im zweiten Level wird das Programm nahezu unspielbar schwer. Fans des "Lizenz zum Töten"-Films werden an dieser Umsetzung eine bescheidene Freude haben. Wer jedoch ein gutes Actionspiel sucht, hat auf dem Amiga von "R-Type" bis "Silkworm" bessere Alternativen.

Mr. Heli

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik: 73	Sound: 66	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 54		
Ein Heli macht noch keinen Hit: Dürftige Umsetzung		



Extras zum Kaufen: Wer soll das bezahlen, wer hat soviel Geld... (ST)

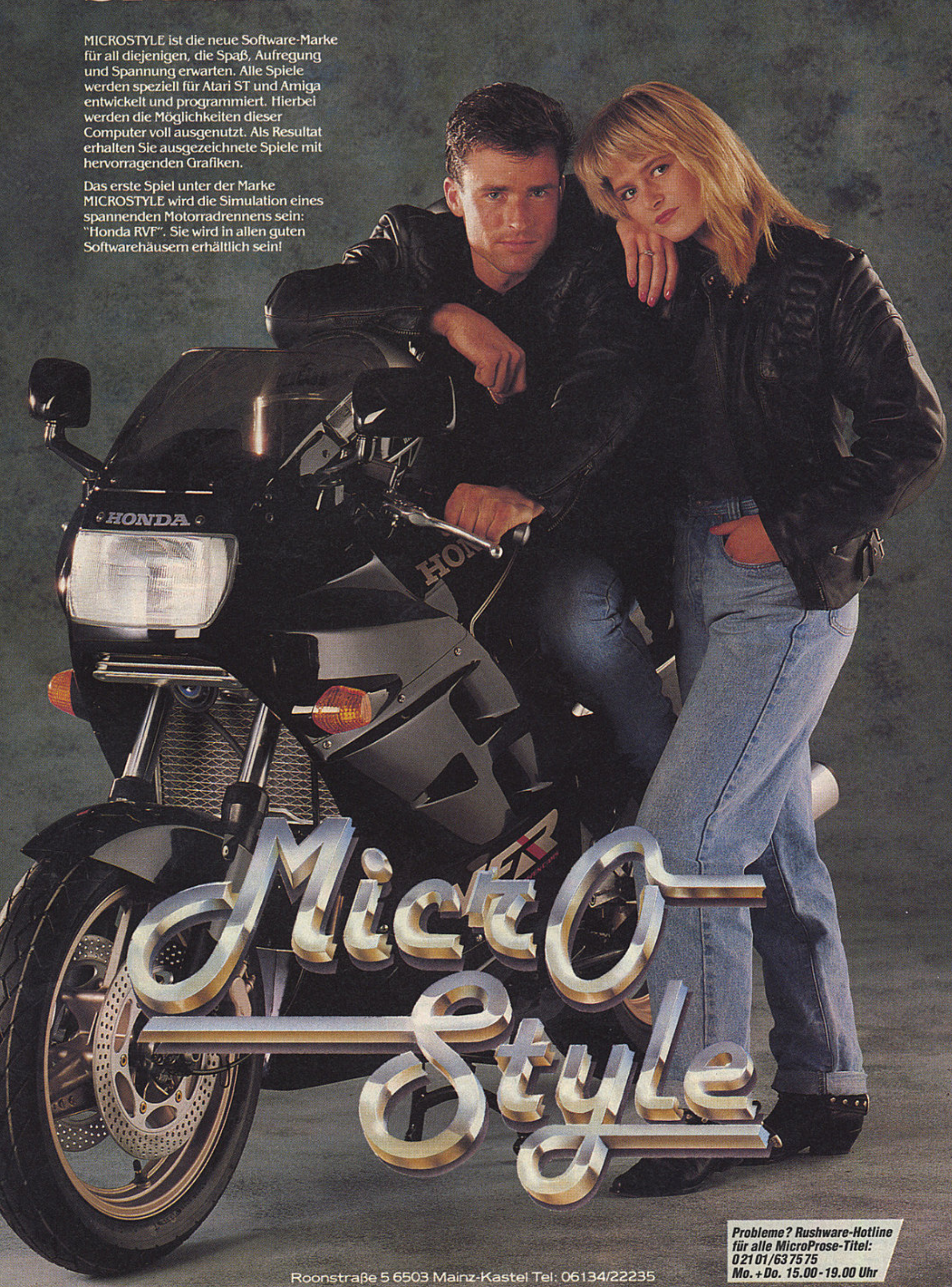
Immer auf die Kleinen: Ein böser Bube aus der Nachbargalaxis hat sich als Planeteneroberer unbeliebt gemacht. Keine neue Situation für abgebrühte Actionspieler, doch dem kleinen Hubschrauber "Mr. Heli" zittern vor Angst die Rotoren. Er muß ganz allein lospropellern, und mit Feuerkraft und Geschick die Invasoren vertreiben.

Mr. Heli machte als Spielautomat bereits Furore. Es ist eines der wenigen "niedlichen" Ballerspiele: Trotz permanentem Geschieße geht es keinesfalls martialisch zu. Zu Beginn ist Mr. Heli mit einem Schuß nach vorne und einer Rakete ausgestattet, die nach oben abzischt. Wenn er nicht schwebt, sondern auf dem Boden steht, wirft Klein-Heli statt der Raketen Bomben ab. Neben den umherwuselnden Gegnern solltet Ihr öfters auf Gestein und Felsen schießen. Dahinter verbergen sich oft Kristalle, die beim Einsammeln für Geld sorgen. Mit ausreichend Barem kauft sich Mr. Heli wiederum Extras, die ebenfalls hinter Geröll versteckt sind. Bessere Schüsse, Bomben sowie Zusatzenergie werden unter anderem geboten. Besonders praktisch sind Lenkraketen, die sich selbständig auf die Suche nach einem Gegner machen.

Jeder Level ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Es gibt die obligatorischen Supergegner und leichte Bonusrunden, die sich gut zum Geldsammeln und Einkaufen eignen. *hl*



Der Spielautomat ist göttlich, die ST-Umsetzung nicht schlecht. Wieso nur "nicht schlecht"? Sehr unangenehm fällt auf, daß das Heli-Sprite überproportional groß geraten ist. Man wird so leichter ein Opfer gegnerischer Schüsse, die zudem mächtig schnell angerauscht kommen. Schade, denn an guten Ideen mangelt's Mr. Heli nicht. Dadurch, daß Geld und Extras versteckt sind, werden verschiedene Spieltaktiken gefordert. Grafisch holt das Programm viel aus dem ST heraus und macht selbst im Vergleich zum Automaten eine gute Figur. Mr. Heli hätte eines der schönsten Actionspiele des Jahres werden können, fällt aber durch den eben erwähnten Schnitzer ins Mittelmaß zurück.


SPIELE FÜR ERWACHSENE
MICROSTYLE ist die neue Software-Marke für all diejenigen, die Spaß, Aufregung und Spannung erwarten. Alle Spiele werden speziell für Atari ST und Amiga entwickelt und programmiert. Hierbei werden die Möglichkeiten dieser Computer voll ausgenutzt. Als Resultat erhalten Sie ausgezeichnete Spiele mit hervorragenden Grafiken.
Das erste Spiel unter der Marke MICROSTYLE wird die Simulation eines spannenden Motorradrennens sein: "Honda RVF". Sie wird in allen guten Softwarehäusern erhältlich sein!
HONDA
MicroStyle
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo.+Do. 15.00-19.00 Uhr
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER GmbH • Vertrieb Österreich: Karosoft • Schweiz: Thali AG

Markt&Technik

64'er SOFTWARE EXTRA

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

Grafik



64'er Extra Nr. 1:
The Best of Grafik
Giga-CAD. Hi-Eddi. Title-Wizzard, Filmkonverter.
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90*
(sFr 44,90*/öS 499,–*)



64'er Extra Nr. 2:
The Best of Grafik
Tolle Grafik-Erweiterungen.
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,–*)

64'er Extra Nr. 3:
The Best of Grafik
Erweiterungen für Grafik und Spiele. 3-D-Trickfilm. Apfelmännchen. Super-Hardcopies.
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,–*)



64'er Extra Nr. 17:
Aus der Wunderwelt der Grafik
EGA: Sramycs Sprite-Graphics: 51 neue Basic-Befehle.
Bestell-Nr. 38757
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 18:
Das Beste aus der Welt der Grafik
Ped. Dreher. Perspektiven: Grafiken mit räumlicher Tiefe versehen.
Bestell-Nr. 38758
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Spiele



64'er Extra Nr. 4:
Abenteuer-Spiele
Robox: Adventure. Scotland Yard: Kriminaladventure.
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90*
(sFr 24,90*/öS 299,–*)



64'er Extra Nr. 15:
Abenteuer-Spiele
»Der verlassene Planet« und »Mission«. Befreien Sie die Erde von den Dämonen.
Bestell-Nr. 38730
DM 39,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)

Anwendungen und Utilities



64'er Extra Nr. 9:
Abenteuer-Spiele
Wanderung/Sein letzter Trick: 2 Text-Adventures garantieren spannende Unterhaltung.
Bestell-Nr. 38715
DM 39,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)



64'er Extra Nr. 10:
Spiele
Rebound: Duell – eine Arena im Jahre 2574. Palobs – ganz entfernt von Dame.
Bestell-Nr. 38742
DM 39,–*
(sFr 34,–*/öS 390,–*)



64'er Extra Nr. 5:
The Best of Floppy-Tools
Völlig neue Bereiche der Datenbehandlung mit Diskettenlaufwerken.
Bestell-Nr. 38706
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 6:
The Best of Floppy-Tools
Programme für den täglichen Einsatz Ihrer Diskettenstation.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 7:
Programmier-Utilities
Eine Sammlung leistungsfähiger Basic-Befehlserweiterungen.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)



64'er Extra Nr. 11:
Basic-Boss
Dieser Basic-Compiler macht Ihre Programme bis zu 100mal schneller.
Bestell-Nr. 38745
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 12:
GSF-System
Ein leistungsstarkes Programmiersystem zum Schreiben von Programmen im GEM-Look.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

C 128 und Plus/4



64'er Extra Nr. 13:
The Best of Anwendungen
Soundmonitor, Mony 64, Proterm V6. Giga-ASS.
Bestell-Nr. 38717
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 14:
The Best of Anwendungen
Master-Tool. Smon und Promon. Mailbox. Datec.
Bestell-Nr. 38720
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 19:
The Music-Assembler
Erstellen Sie auf einfachste Weise eigene Musikstücke!
Bestell-Nr. 38763
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

128er Extra Nr. 1:
The Best of 128er
Mastertext 128. Color Pack 1. Double-Ass. Utilities.
Bestell-Nr. 38712
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)



128er Extra Nr. 3:
Utilities
Graphic 128: Turbo Pascal wird grafikfähig. Super-Utilities: Hilfreiche Programme.
Bestell-Nr. 38713
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



128er Extra Nr. 2:
Paint R.O.I.A.L.
Ein Malprogramm, das die höchste Auflösung Ihres C128 verwendet.
Bestell-Nr. 38736
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 8:
MasterBase Plus/4
Eine semiprofessionelle Dateiverwaltung mit vielen Leistungsmerkmalen.
Bestell-Nr. 38719
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

*Unverbindliche Preisempfehlung



INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

Name ____________________

Straße ____________________

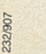
PLZ/Ort ____________________

Bitte ausschneiden und einsenden an: Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Frau Brosien, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

HC 10

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buch- oder Computerfachhändler


232/907



Wie immer bunt gemischt: die Power Tips

Die Sonne brennt nicht mehr so höllisch, die Sommerferien gehen zur Neige und der Computer hat nach dem Italienurlaub Staub angesetzt. Zeit, um abzustauben, sich an den Monitor zu schwingen und den Joystick krachen zu lassen. Auch in dieser Ausgabe sollten für jeden Computertyp ein paar gute Tips dabeisein. Die restlichen Tips "Wasteland", "Legend of Blacksilver" und "Kings Quest IV" kommen übrigens in einer der nächsten Ausgaben.

Hat jemand von Euch eigentlich gute Strategie-Tips zu Populous? Wir suchen keine Codewörter oder Bytefummlereien, sondern handfeste Strategien, wie man in höheren Leveln mit dem Computer fertig wird. Wie wird man schnell die lästigen Ritter los? Wo läßt man die Erde beben? Wann sumpfen und wann nicht?

Einen schönen Monat wünscht

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

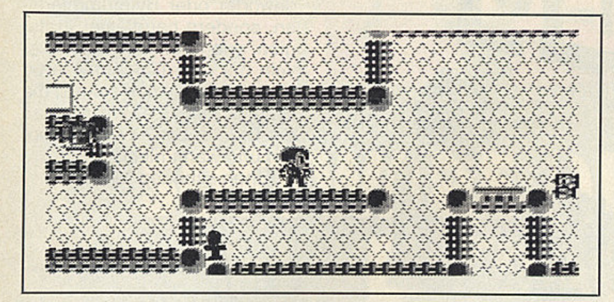
Tip des Monats:

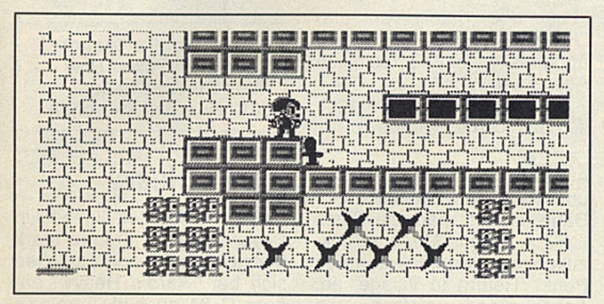
The Games: Summer Edition

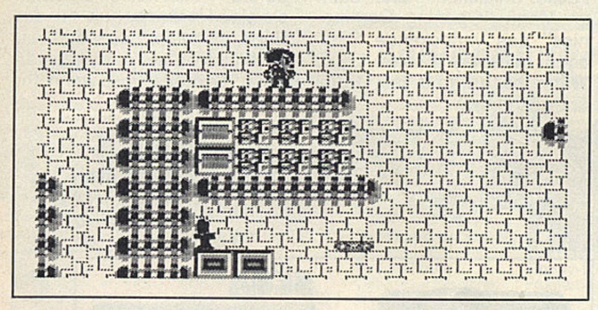
Unter "Easter Eggs" verstehen amerikanische Spiele-Programmierer kleine, witzige Sequenzen oder Bilder, die aus diversen Gründen nicht den Weg in die endgültige Version des Spiels geschafft haben. Sie schlummern meist verborgen in einem unbenutzten Restchen RAM und werden über eine bestimmte Tastenkombination ausgelöst. Volker Eschweiler aus Jülich ist auf die Easter Eggs zum C 64-Sport-Drama "The Games/ Summer Edition" gestoßen. Dafür hat er unserer Meinung nach die 500 Mark Prämie redlich verdient. Volker schreibt: "Zuerst gibt man für alle acht Athleten die selben Namen und die selbe Nationalität ein. Dann drückt man die Taste <F7>, um ins Menü zurückzukommen und wählt dort den Punkt 'Return to Village' an. Anschließend einfach die Fackel anklicken." Jetzt steht im Menü "Opening Ceremonies" das verlockende Sätzchen "Display Easter Egg". Wählt es an und laßt Euch überraschen... *al*

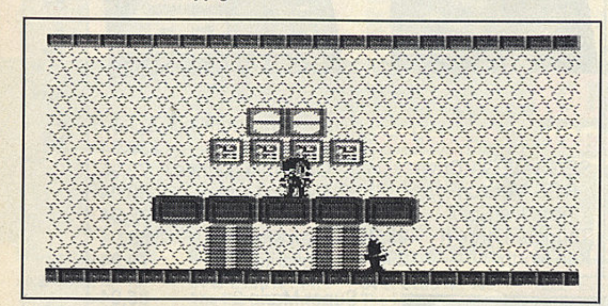
Hard'n Heavy

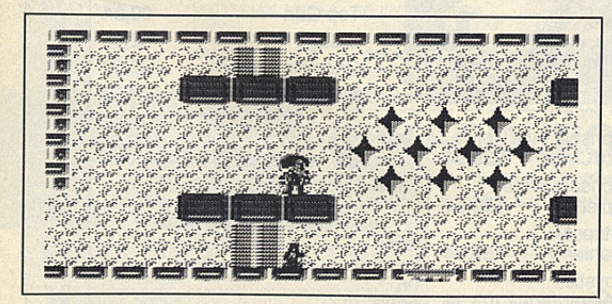
Geheimlevel gefällig? Phillip Beyer und sein Freund Mark Matzas aus Bovenau spielten sich bei "Hard'n Heavy" auf dem C 64 zu fünf Terminals durch. Netterweise druckten sie eine Hardcopy aus, mit der Euch sicherlich geholfen ist. Ihr findet sie auf der nächsten Seite. Schreibt uns, wenn Ihr mehr entdeckt. *al*


Hier warpt man zu Level 6


Weiter geht's in Level 11


In Level 14 wird's happig


Unter der "Brücke" steht der Eingang zu Level 18


Nur echte Könner bestehen in Level 22

Dark Side

Verzweifelte "Dark Side"-Spieler sollten mal einen Blick auf die Tips von Markus Korb aus Brebersdorf werfen. Neben einer Beschreibung der einzelnen Sektoren hat er auch noch eine feine Karte eingeschickt, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Die jeweiligen Nummern auf der Karte geben die Bezeichnung der Abschnitte an. Hier schon mal die Tabelle der einzelnen Stufen mit den Namen und Nummern.

1:	Umbriel
2:	Nereicl
3:	Titania
4:	Antares
5:	Oberon
6:	Tethys
7:	Ganymed
8:	Triton
9:	Iapetus
10:	Dark Side
11:	Psyche
12:	Sirius
13:	Regulus
14:	Light Side
15:	Proycon
16:	Pollux
17:	Fomalhaut
18:	Monoceros

Allgemeines:

— Der Wächter erscheint immer in einer Höhe von 2978 Einheiten. Wenn Ihr auf gleicher Höhe oder über ihm seid, hört er auf zu feuern.

— Möglichst viel Treibstoff besorgen, erst dann das Schild. Am besten auch noch die Schildreserve in Fuel umwandeln (aber nur bis der Schildbalken ca. einen Zentimeter lang ist). Denn Ihr werdet mehr Treibstoff als Energie fürs Schild brauchen.

— Wenn Ihr einen Sektor mit einem Panzer betretet, wenn möglich, diesen sofort zerstören.

Jetzt kommen die Tips zu den einzelnen Sektoren:

Umbriel

Dieser Bereich ist nur über das Tunnelsystem zu erreichen, da ihn zwei Generatoren nach Westen und Osten abschotten. Nach deren Zerstörung könnt Ihr ihn auch von Titania oder Fomalhaut betreten.

Nereicl

Hier ist der ECD nur sehr schwer zu finden. Er steht links neben dem Vorbau. Ihr seht das Ding erst, wenn Ihr nah auf der linken Seite des Sektors an das unsichtbare Feld heranfahrt.

Titania

Nichts Besonderes.

Antares

Die schwebende Plattform kann über die Treppe im Süden betreten werden.

Oberon

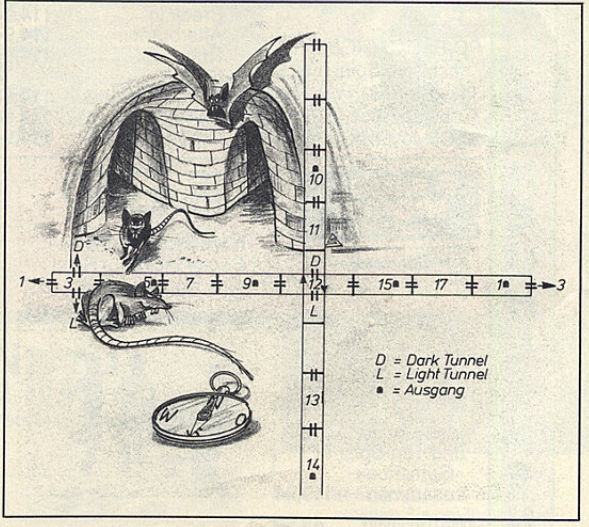
Hier gibt es einen Ein- und Ausgang zum unterirdischen Gangsystem.

Thethys

Vorsicht vor dem Panzer, der ist ziemlich versteckt. Die drei Treibstoffsäulen möglichst als Reserve stehenlassen.

Ganymede

Der Panzer im Westen ist unzerstörbar, ballern nützt nichts. Da müssen schon andere Kräfte walten. Die Tür beim Turm ist verschlossen. Wenn Ihr eine der Säulen, die einen Steinblock trägt und unter der ein Panzer steht, abschießt, fällt der Block auf den Panzer und stampft ihn den Boden.



Zwei unterirdische Gänge verbinden die Sektoren

Reinhard Schuster Computer

OBERE MÜNSTERSTR. 33–35 · TEL. (02305) 3770 · BTX 023053770 · 4620 CASTROP-RAUXEL



ATARI System-Fachhändler

star der ComputerDrucker Vertrags-händler

AMSTRAD Vertrags-händler

Amiga Atari ST

	Amiga	AtariST
Battlehawk 1942	59.90	
Bio Challenge	65.90	65.90
Captain Blood	61.90	61.90
Captain Fizz	42.90	42.90
Chaos Strikes Back		59.90
Crazy Cars 2	69.90	54.90
Dakar 89	53.90	53.90
Double Dragon	58.90	58.90
Dragon Ninja	77.90	58.90
Dungeon Master	76.90	76.90
Dungeon Master Editor	30.90	29.90
Expansion Kit f. Football Man. 2	39.90	39.90
F-16 Combat Pilot	69.90	69.90
F-16 Falcon	87.90	76.90
Foft	87.90	87.90
Football Manager 2	57.90	57.90
Forgotten Worlds	54.90	54.90
Freedom	53.90	53.90
Fugger	53.90	53.90
Galactic Conqueror	69.90	54.90
Garfield	65.90	53.90
Garfield Winters Tale	65.90	53.90
Grand Monsterslam	59.90	59.90
Grand Prix Circuit	87.90	
I Ludicrus	54.90	54.90
Jeanne D Arc	51.90	51.90
Jug	54.90	54.90
Kick Off	45.90	45.90
Kings Quest 3er Pack	76.90	76.90
Kings Quest 4		90.90
Kult	58.90	58.90
Leisure Suit Larry	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2		87.90
Leonardo	53.90	53.90
Lombard Rac Rallye	73.90	73.90
Lords of the Rising Sun	87.90	
Menace	54.90	51.90
Microprose Soccer	73.90	73.90
Oil Imperium	59.90	57.90
Operation Neptun	65.90	65.90
Police Quest	76.90	58.90

	Amiga	AtariST
Police Quest 2		76.90
Populous	69.90	69.90
Powerstyx	48.90	
Precious Metal	77.90	62.90
R-Type	76.90	58.90
Run the Gauntlet		58.90
Skweek	51.90	51.90
Space Quest 1	76.90	58.90
Space Quest 2	76.90	58.90
Space Quest 3		89.90
Spherical	59.90	59.90
Super Hang on	76.90	58.90
Super Quintett	61.90	61.90
Technocop	58.90	58.90
Teenage Queen	53.90	53.90
The Real Ghostbusters	57.90	58.90
Times of Lore	73.90	73.90
Tin Tin	53.90	
Titan	69.90	54.90
Tom und Jerry		58.90
Turbo Cup	57.90	57.90
Universal Military Scenery 1	39.90	39.90
Universal Military Scenery 2		39.90
Universal Military Simulator	73.90	73.90
Vigilante	41.90	
Vindicators	54.90	54.90
Volleyball Simulator	59.90	51.90'
Wall Street Wizzard	61.90	61.90
War in Middle Earth	58.90	58.90
Wec Le Mans	76.90	58.90
Xybots	53.90	53.90
Yuppies Revenge	77.90	63.90
Zak MacKracken	69.90	69.90

CPC

	Kass.	Disk.
4×4 off-Road Racing	29.90	45.90
Dschungelbuch		39.90
Echelon	39.90	43.90
Emilyn Hughes Soccer	29.90	41.90
Football Manager	28.90	43.90
Forgotten Worlds	26.90	41.90
Hate	29.90	44.90
Last Duell	29.90	45.90
Last Ninja 2	39.90	43.90
Night Raider	29.90	44.90
Out Run	26.90	41.90
Pink Panther	28.90	43.90
Robocop	31.90	44.90
Silkworm	30.90	45.90
Technocop	29.90	45.90

Spiele-Power

CPC

The Real Ghostbusters	29.90	45.90
Thunder Blade	26.90	41.90
Trivial Pursuit	44.90	57.90
Vindicator	29.90	44.90
Wec Le Mans	31.90	47.90
Xybots	28.90	39.90

Game, Set & Match II
Super Hang on, Davis' Snooker, Basket Master, Superball, Track & Field, Matchday II, Championchip Sprint
Kassette **39.90** Diskette **54.90**

Karate ACE
Way of the Tiger, Samurai Trilogie, Bruce Lee, Kung Fu Master, Exploding Fist, Avenger, Uchi Mata
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

Six-Pack 3
Ghost'n Goblins, Living Daylights, Escape from Singes Castle (nicht auf Disc), Dragons Lair, Paperboy, Enduro Racer
Kassette **28.90** Diskette **42.90**

Top Ten Collection
Saboteur I, Saboteur II, Sygma III, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos Bombjack II
Kassette **31.90** Diskette **47.90**

Supreme Challenge
Elite, Sentinel, Starglider, ACE II, Tetris
Kassette **39.90** Diskette **49.90**

CPC

Giants
California Games, Gauntlet II, Out Run, Rolling Thunder, 720°
Kassette **35.90** Diskette **41.90**

Ten Mega Games
North Star, Cybernoid, Deflector, Trailblazer, Bloodbrother, MASK II, Tour de Force, Hercules, Masters of the Universe, Blood Valley
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

Par 3
Leaderboard, Leaderboard Tournement, Worldclass Leaderboard
Kassette **41.90** Diskette **51.90**

Ten Great Games III
10th Frame, Firelord, Ranarama, Fighter Pilot, Leaderboard, Iridis Alpha, Eagles, Rebounder, Alley Cat, Last Mission
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

Flight ACE
Advanced Tactical Fighter, Tomahawk, Strike Force Harrier, Speedfire 40, ACE, Airtraffic, Combat
Kassette **45.90** Diskette **57.90**

Space ACE
Xevius, Venon Strikes Back, Cybernoid, North Star, Zynaps, Trantor, Exolon
Kassette **39.90** Diskette **43.90**

EPYX
World Games, Winter Games, Impossible Mission, Supercycle
Kassette **28.90** Diskette **51.90**

CPC

First's »N« Throttles
Buggy Boy, Thundercats, Dragon's Lair, Enduro Racer
Kassette **36.90** Diskette **40.90**

Arcade-Power
Street Fighter, Bionic Commando, Road Blasters 1943, Side Arms
Kassette **39.90** Diskette **54.90**

PC

	5¼"
3 D Helicopter	*58.90
Battle Hawks 1942	*59.90
Battletech	*87.90
Billard Sim.	*65.90
Chessmaster 2000	*77.90
Crazy Cars 2 EGA/VGA	*66.90
Dakar 89	*53.90
F-16 Combat Pilot	*69.90
F-16 Combat Pilot EGA	*69.90
F-16 Falcon	*96.90
F-16 Falcon AT/ EGA Version	109.90
F-19 Stealth Fighter	*129.90
Goldrush	*87.90
Grand Prix Circuit DT	*69.90
Heroes of the Lance	*76.90
Hillsfar	*76.90
Hostages	*65.90
Kult	*58.90
Leisure suit Larry 2	*77.90
Lombard Rac Rallye	*73.90
Oil Imperium	*59.90
Operation Neptun	*65.90
Pool of Radiance	*69.90
Quest of Time Bird	73.90
Sentinel Worlds	69.90
Silpheed	*87.90
Skweek	*51.90
Space Quest 3	*87.90
Star Trek EGA+AT	*76.90
Sub Battle Simulator	*60.90
Technocop	58.90
Teenage Queen	*53.90
Terrific Land	53.90
Test Drive 2	77.90
Titan	69.90
Turbo Cup mit Automodell	77.90
Ultima Trilogy	79.90
Wall Street Wizzard	*66.90
War in Middle Earth	73.90
Waterloo	77.90
Yuppies Revenge	77.90
Zak MacKracken	*69.90

*** = auch in 3½" erhältlich**

Die Spiele sind zu einem großen Teil mit deutscher Anleitung, teilweise komplett in deutsch geschrieben. Einzelheiten erfragen Sie bitte telefonisch.

TELEFONISCHE BESTELLUNG
02305/3770

Ladengeschäftszeiten:
Montag–Freitag 9.00 – 13.00 Uhr
15.00 – 18.30 Uhr
Samstag 9.00 – 14.00 Uhr
Langer Samstag 9.00 – 18.00 Uhr

Versand per Nachnahme zuzügl. Versandkosten. Oder Vorkasse auf Psch.-Kto. Nr. 69422-460 PschA Dortmund zuzügl. 5,– DM Versandkosten.
Ausland nur per Vorkasse auf Psch.-Kto. zuzügl. 10,– DM Versandkosten. **Bitte bei allen Bestellungen Computertyp angeben!**

Besuchen Sie unser Ladengeschäft und lassen Sie sich durch unser Fachpersonal beraten. Wir haben laufend günstige Angebote und stark reduzierte Vorführgeräte.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

○ Senden Sie mir bitte Ihren Katalog (2,– DM in Briefmarken liegen bei)
Hiermit bestelle ich
○ per Nachnahme ○ per Vorkasse
○ Incl. kostenlosem Katalog

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Computer-, Monitortyp und Diskettenformat

BESTELLSCHEIN 1089 P

Anz.	Artikel	Preis

Datum, Unterschrift

Triton
Außer der niedlichen Sphinx keine Besonderheiten.

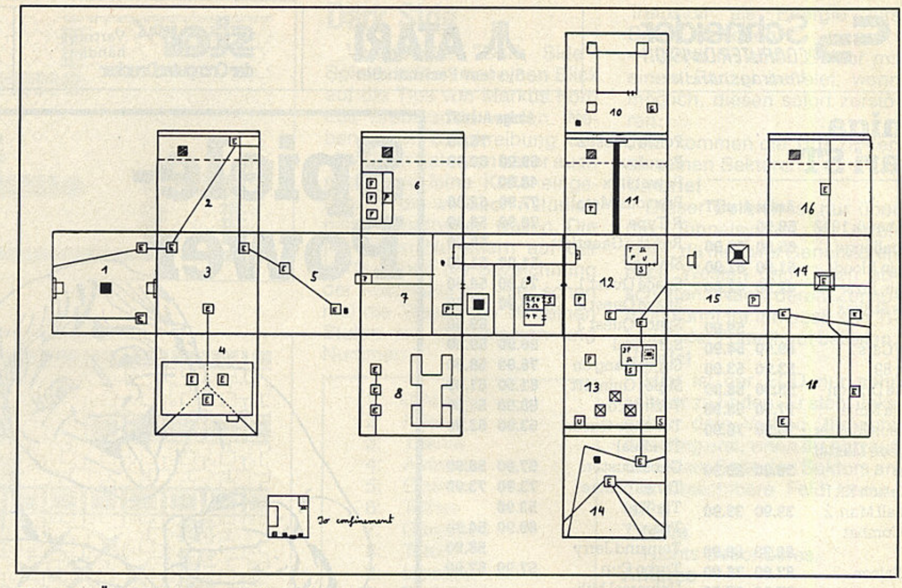
Iapetus
Unter der Platte im Westen ist ein Zugang zum Tunnelsystem. Vorsicht vor dem Fluß, er zieht Schildenergie ab. Wenn Ihr den Schalter beschießt, der vor dem Eingang zu Centauri Store ist, müßt Ihr Euch beeilen, in den Store zu kommen. Der Schalter taucht ziemlich schnell wieder auf und schließt den Eingang. Die zweite Tür könnt Ihr überlisten, wenn Ihr übers Dach kommt und Euch von dort abseilt. Im Store sind vier Telepodblöcke: Dark Side, Fomalhaut, Ganymede, Titania. Nach Sirius kommt Ihr, wenn Ihr durch das dunkle Dreieck an der Wand fliegt.

Dark Side
Hier findet Ihr den Planetenstrahler und den letzten ECD.

Psyche
Hier befindet sich die Teleport-Station. Habt Ihr den Telepod Crystal 2, könnt Ihr Euch teleportieren lassen.

Sirirus
Den Panzer dreimal treffen, damit er in seine Bestandteile zerfällt. Der Callisto Store: Auch hier gibt es einen Telepod-Block. Wenn Ihr ihn beschießt, kommt Ihr in Iapetus wieder raus. Aber Obacht: vorher die Jets einschalten, da Ihr auf der Überführung steht.

Regulus
Den Panzer fünfmal treffen. Der Schalter im Süden läßt die Mauer verschwinden. Die komische "Eieruhr" im Südwesten hat zwei Funktionen: einen Energieumwandler (Shield in Fuel) und einen Tele-


Eine gute Übersichtskarte zu "Dark Side"

podblock. Pro Schritt nach vorn oder hinten verändert Ihr die Funktion der "Eieruhr". Der Telepodblock bringt Euch nach Psyche. Ganymede Store: Durch das kleine Loch rechts in der Wand gelangt man in einen kleinen Nebenraum. Schießt Ihr auf die Bodenplatte, so erscheint ein Eingang.

Light Side

Auch hier ist ein Ein- und Ausgang zum Gangsystem.

Proycon

Den Panzer wieder fünfmal treffen. Sofort nach dem Betreten des Sektors solltet Ihr den Generator zerstören. Dieses vulkanartige Gebilde in der Nordost-Ecke ist ein Eingang zum unterirdischen Gangsystem.

Pollux

Außer der unsichtbaren Mauer keine Besonderheiten.

Fomalhaut

Keine Besonderheiten.

Monoceros

Wie Fomalhaut. Nichts los in dieser Welt.

IO Confinement

Wenn Ihr in ein von Generatoren gesichertes Gebiet kommt, werdet Ihr kurzerhand in das Gefängnis geworfen. Hier findet Ihr den Telepod-Cristal 2. Neben der Tür befinden sich zwei Automaten. Der eine zapft Schild, der andere Sprit ab, wenn Ihr in die Öffnung schießt. Habt Ihr genug Energie abgegeben, öffnet sich die Tür. Jetzt steht Ihr im Gangsystem unter dem Sektor Fomalhaut.

Das unterirdische Tunnelsystem

Das System ist ziemlich simpel aufgebaut und besteht aus einem Nord-Süd- und einem Ost-West-Tunnel. Der Nord-Süd-Gang ist noch mal in zwei Hälften unterteilt: in den Dark-Tunnel und den Light-Tunnel. Leider arbeitet in dem Nord-Süd-Gang der Kompaß nicht mehr. Die Lage der einzelnen Sektoren könnt Ihr aus der kleinen Karte ablesen.

Mit diesen praktischen Hinweisen bringt Dark Side bestimmt noch mal soviel Spaß. *mh*

Sentinel Worlds

Frank Hirsch aus Ludwigsburg schrieb einen netten Brief und Tips zu "Sentinel Worlds" auf seinem MS-DOS-Computer.

— Immer auf den Funk hören, manchmal kommen interessante Meldungen.

— Ab und zu bei den einzelnen Planeten vorbeischauen, ob sich etwas verändert hat.

— Zu Beginn des Spiels Schiffe oft anfunken. Auf einer Privat-Yacht befindet sich ein netter Herr, der die Programme auf dem Schiff ein wenig aufpoliert.

— Mit allen Leuten reden, vor allem in der Western Town. Türkis markierte Personen sind meistens besonders aufschlußreich.

— In die Bars im 793ten Level der Caldorre Towers kommt man, indem man einen Charakter auf dem verlangten Gebiet auf Höchstleistung trainiert. Stellt man ihn an die Spitze, wird man problemlos durchgelassen. Für Tower 1 braucht man Charisma, beim zweiten Strength, beim dritten Dexterity.

— In den Waffenlagern der Raider-Basis die EA-Passcards mitgehen lassen. Sie bringen viel Geld, mit dem man seine Leute trainieren kann. Am besten pendelt man zwischen den beiden Lagern hin und her, denn nachdem man das eine ausgeräumt hat, ist das andere wieder randvoll.

— Fast alle Paragraphs sind Fallen, trotzdem sollte man die Nummern 1, 13 und 19 gelesen haben.

— Beim "Special Battle Mode" nicht die Nerven verlieren.

— Vor dem Duell mit dem Oberboß den Spielstand speichern. *al*

Elite (Amiga)

Robert Gratza aus Düsseldorf schickte uns einen Tip zu Elite:

Wenn man in einer Raumstation ist und Waren einkaufen will, hat man oft das Problem, daß von einer günstigen Ware nur wenige Stücke vorhanden sind. In diesem Fall kauft man alles von dieser Ware, danach speichert man den Spielstand und lädt ihn wieder. Jetzt sind wieder so viele Stücke da wie vor dem Einkauf *go*



»Hallo Freaks« bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnt, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eure Petra

Maniac Mansion

Michael Knezevic hat einen Batzen Fragen zum Lucasfilm-Adventure "Maniac Mansion":

— Wie öffnet man das Paket?

— Wie kann man die Messer in der Küche nehmen. Wo braucht man sie?

— Wo sind die unentwickelten Fotos?

— Wie kann man die "cement slab" öffnen?

— Was nützt das Radio, das im Pool liegt?

— Wozu ist der "Card Key" da?

— Wie repariert man die kaputte Leitung?

— Wie öffnet man den Medizinschrank?

— Wie kann man die Zahlenkombination am Safe vergrößern?

— Wie öffnet man die Bandagen des Toten?

— Was hat es mit der Holzkiste im Zeichenraum auf sich?

— Was bedeutet die Zeichnung im Zeichenraum?

— Wo ist das Benzin für die Kettensäge?

Bei so vielen Fragen scheint Michael ziemlich tief drinzustecken, vielleicht könnt Ihr ihm aus der Patsche helfen. *al*

Guild of Thieves

Jens Hermanns aus dem schönen Lübeck sucht verzweifelt nach Antworten zu seinen Fragen. Er spielt seit geraumer Zeit das Magnetic Scrolls-Adventure "Guild of Thieves" und hängt erbarmungslos fest. Dabei hat er schon einen Score von 315 Punkten erreicht. Hier seine Fragen, auf die hoffentlich jemand Antwort weiß.

— Wie kommt man an den Edelstein im Wachs?

— Wie bekommt man den Inhalt der Kiste im weißen Raum?

— Wie mopst man den Honig bei den Bienen?

— Wo befindet sich das Auge für den Zaubertrank?

— Wie kommt man zur Öffnung in der Burgmauer (auf der nördlichen Seite des Burggrabens)? *al*

Leisure Suit Larry

Der Lümmel Larry aus dem Sierra-Adventure "Leisure Suit Larry in the Land of the Longue Lizards" läßt Leser Willy Hentschel aus Maisprach nicht los. Er schreibt: "Hilfe!! Wie komme ich an das Seil, um am Ostfenster der Bar die Pillen zu holen?" Kennt sich jemand mit dieser doch äußerst speziellen Form der Medikamentierung aus? *al*



POKE-Ecke

Paranoia (Amiga)

Schummeln bei "Paranoia"? Einfach zum Terminal gehen und Punkt "3" für "Account" wählen. Jetzt die Tastenkombination "TVCU" drücken. Man bekommt eine beliebige Summe Geld. Diesen Trick kann man sooft wiederholen, wie man will. Der Cheat stammt von Jörg Frantzen aus Bergisch Gladbach. *al*

Populous (Atari ST)

Hier ein Leckerbissen für alle Bytefummler: Burkhard Kirchner aus Marburg hat einen Patch gefunden, der "Populous" erheblich erleichtert.

Wählen Sie im Anfangsmenü die Option "Conquest". Klicken Sie dann "NEW GAME" an und geben Sie den Namen des Level ein, den Sie erobern möchten. Sobald das Spiel gestartet ist, wählen Sie die Option "Game Setup" und klicken "Custom Game". Dann können Sie die eigenen Parameter und die des Computers beliebig verändern. Leider können Sie jetzt nicht mehr in den "Conquest"-Modus zurückkehren, ohne alle Manipulationen rückgängig zu machen. Hier hilft der Patch:

Speichern Sie den "Custom-Game"-Spielstand mit den veränderten Parametern auf einer normal formatierten Diskette. Nehmen Sie dann einen Diskettenmonitor und verändern den Spielstand wie folgt:

Die Bytes "01BC" und "01BD" müssen geändert werden. Normalerweise stehen sie auf "FF/FF". Ändern Sie diese Bytes in "00/00" und speichern Sie. Wenn Sie diesen Spielstand wieder laden, erkennt der Computer nicht mehr, daß es sich um einen "Custom"-Spielstand handelt. Wenn Sie diesen Spielstand wieder laden, sind Sie im "Conquest-Modus", haben aber Ihren vorher geänderten "Wunschgegner". Bitte benutzen Sie diesen Trick nur, wenn Sie wirklich nicht mehr weiterkommen. *go*

Welt	Name
0	Shisoding
25	Qazitory
31	Douusick
49	Immpepil
52	Shadogodon
57	Qazouter
64	Shiozer
71	Killqazed
85	Corqazme
87	Sadgbond
116	Shadaslin
117	Corsoddon
130	Josasing
131	Timsodord
139	Nimdicon
153	Qazdilow
161	Hurtaick
170	Morilas
178	Hobquet
202	Moroutham
207	Alptmet
236	Bilpeal
249	Qaztout
255	Doumemar
282	Veryound
300	Bilqazout
349	Futusick
361	Buroutjob
465	Immoxill

Aufmerksam, aufmerksam: Peter Knedelhans aus Neufarn hat alle Codes zu Populous ausprobiert und ist dabei auf einige Tippfehler gestoßen. In der Liste findet Ihr jetzt die richtigen Codes ohne Fehler (hoffentlich). Falls jemand die restlichen 472 Codes suchen sollte: Sie sind in *POWER PLAY* 8/89 abgedruckt. *al*

The Bard's Tale II (MS-DOS)

Hannes Kruppa aus Tübingen hat eine pfiffige Methode gefunden, Charaktere des Rollenspiels "The Bard's Tale II" zu manipulieren. Er bedient sich dabei der Batchdateien, die direkt vom DOS aus gestartet werden können.

Die Spielcharaktere von Bard's Tale II sind als eigene Dateien gespeichert und haben die Endung ".tw". Mit dem Befehl "type" können Sie sich diese Dateien ansehen und dabei auch den Namen des Charakters erfahren. So wissen Sie, welchen Namen Sie beim Aufruf der Batch-Datei schreiben müssen. Das Eingabeformat sieht so aus: »Name der Batchdatei; Name der Datei, in der der Charakter abgespeichert ist«. Achten Sie darauf, daß Sie zwischen beiden Namen ein Leerzeichen haben und vergessen Sie die Endung ".tw" nicht bei den Charakterdateien.

Die Batchdateien benötigen das Programm "Debug", das auf jeder MS-DOS-Version vorhanden sein sollte. Wenn nicht, wenden Sie sich bitte an Ihren PC-Händler. Sie können die Batchdateien mit jeder Textverarbeitung und jedem Editor eingeben. Sie müssen aber darauf achten, daß Sie die Batches unformatiert, also ohne Steuerzeichen speichern. Einfach ist es auch, den Batch mit dem Befehl "copy con »Name der Batchdatei«" zu schreiben. Die Eingabe beschließen Sie dann mit "Ctrl-Z".

Hier die Batches:

HEALHERO.BAT (Heilt alle Wunden eines Kämpfers)

```
echo off
cls
rem BT2/Healhero.bat
echo e 0111 00 00 00 >patch
echo e 0123 E7 03 E7 03 >>patch
echo w >>patch
echo q >>patch
debug %1 <patch
del patch
cls
```

HEALMAGE.BAT (Heilt die Wunden eines Magiers und ergänzt dessen Spellpoints)

```
echo off
cls
rem BT2/Healmage.bat
echo e 0111 00 00 00 >patch
echo e 0123 E7 03 E7 03 E7 03 E7 03 >>patch
echo w >>patch
echo q >>patch
debug %1 <patch
del patch
cls
```

HERO.BAT (Setzt alle Eigenschaften eines Kämpfers auf die Maximalwerte)

```
echo off
cls
rem BT2/Hero.bat
echo e 0115 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 >patch
echo e 0123 E7 03 E7 03 >>patch
echo w >>patch
echo q >>patch
debug %1 <patch
del patch
cls
```

MAGE.BAT (Setzt alle Eigenschaften eines Magiers auf Maximalwerte)

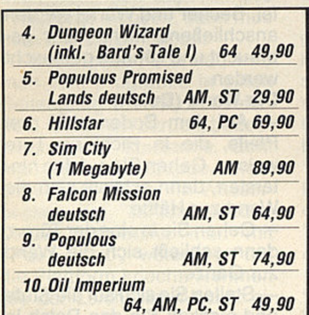
```
echo off
cls
rem BT2/Mage.bat
echo e 0115 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 >patch
echo e 0123 E7 03 E7 03 E7 03 E7 03 >>patch
echo e 014D 07 07 07 >>patch
echo e 0150 07 07 07 >>patch
echo w >>patch
echo q >>patch
debug %1 <patch
del patch
cls
```

Harte Charaktere, in zwei Minuten frisch gebacken

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

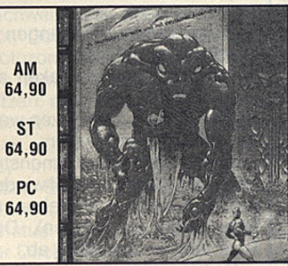
Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–
Ace 2	–	–	A
Adventure of Link (Zelda II)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
American Civil War II	–	–	A
Bard's Tale I oder II	L	P	–
Bard's Tale III	L	P	A
Battle of Antietam	–	–	A
Battle Tech	L	P	A
Black Cauldron	L	–	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Chrono Quest	L	–	–
Curse of the Azure Bonds	L	P	–
Dealthlord	–	P	A
Defender of the Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu II	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Digi View Gold Version 3.0	–	–	A
Dragon's Lair	L	–	–
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	–	A
Faery Tale Adventure	L	–	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Galdregon's Domain	–	–	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Goldrush	L	–	A
Guild of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hillsfar	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Kingdoms of England	–	–	A
King's Quest I, II oder III	L	–	A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L	–	–
Last Ninja II	L	–	–
Leisure Suit Larry I	L	–	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Lucky Luke	L	–	–
Lurking Horror	L	–	–
Manhunter New York	L	–	A
Maniac Mansion	L	–	–
Mars Saga	–	–	A
Mewilo	L	–	–
Millenium 2.2	L	–	–
Miracle Warriors	–	–	A
Navcom 6	–	–	A
Neuromancer	L	–	–
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L	–	–
Phantasie III	L	–	–
Phantasy Star	L	P	A
Pirates	L	–	A
Platoon	–	P	–
Police Quest I oder II	L	–	A
Police Quest II	L	–	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A
Populous	L	–	A
Ports of Call	L	–	–
President is Missing	–	–	A
Questron II	L	P	–
Reach for the Stars	–	–	A
Red Storm Rising	–	–	A
Robox	L	P	–
Russia	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sex Vixens from Space	L	–	–
Shadowgate	L	–	–
Shogun	L	P	–
Space Quest I, II oder III	L	–	A
Starglider	–	–	A
Stealth Fighter	–	–	A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Tetris	–	–	A
Ultima I oder II	–	–	A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope	–	–	A
Wasteland	L	–	A
Wasteland Paragraphs-Book	–	–	A
Zack Mc.Kracken	L	–	A
Zork I	L	–	–

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

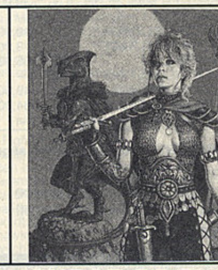


4. Dungeon Wizard (inkl. Bard's Tale I)	64	49,90
5. Populous Promised Lands deutsch	AM, ST	29,90
6. Hillsfar	64, PC	69,90
7. Sim City (1 Megabyte)	AM	89,90
8. Falcon Mission deutsch	AM, ST	64,90
9. Populous deutsch	AM, ST	74,90
10. Oil Imperium	64, AM, PC, ST	49,90

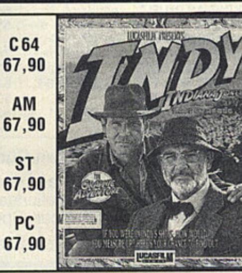
3 KULT – AM 64,90 · ST 64,90 · PC 64,90



2 CURSE OF THE AZURE BONDS – C 64 67,90 · PC 67,90



1 INDIANA JONES (LUKASFILM) – C 64 67,90 · AM 67,90 · ST 67,90 · PC 67,90



MAN SPRICHT DEUTSH!

(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Titel	System	Preis
Bard's Tale III	64	69,90
Battletech	AM, PC	89,90
Bundesliga Manager	AM	54,90
Das Reich	ST (Mono)	69,90
Demon's Winter	64, AM, PC, ST	79,90
Der grüne Planet (Handel)	AM	34,90
Elite	AM, PC, ST	79,90
F-16 Combat Pilot	AM	79,90
F-16 Falcon	AM, ST	79,90
Flightsimulator II	AM, ST	94,90
Flightsimulator III	PC	139,90
FOFT	AM	89,90
Fugger	AM	59,90
Galdregon's Domain	AM	79,90
Gunship	64, AM	79,90
Hanse	AM	79,90
Indiana Jones (Action-Adv.)	64, AM, PC, ST	64,90
Kaiser (inkl. Brett)	ST	119,90
Keyden Garth	64	39,90
Kingdoms of England	AM	79,90
Lord's of the Rising Sun	AM	79,90
Microprose Soccer	64, AM, ST	64,90
Navcom 6	64	59,90
Pool of Radiance	64, AM, PC, ST	99,90
Project Stealth Fighter	64	79,90
Reach for the Stars	AM, PC	89,90
Red Storm Rising	64	69,90
Sleeping Gods Lie	AM, ST	79,90
Star Trek	64	44,90
Ultima Trilogie	64, PC	79,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST	99,90
Ultima V	64, PC	99,90
Wasteland	64, ST	69,90
Zak Mc Kracken	64, AM, PC, ST	64,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Titel	System	Preis
Allcopy	PC	37,90
Boot-Maker V.1.2	AM	34,90
Cyber Paint V.2.0	ST	119,90
Deluxe Paint II	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint III	AM	169,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Finanzbuchhaltung	PC	239,00
Geos 2.0	64	84,90
Giga-Paint	64	54,90
Master Base	64	54,90
Master Text Plus	64	54,90
Mathe-Trainer	AM	49,90
Multiplan V.2.5	PD	239,00
Prodatei PC	PC	84,90
Protext	PC	169,00
Superbase Prof.	AM, PC, ST	378,00
Turbo Print II	AM	88,00
Vokabeltrainer V.1.5	AM	49,90
X-Copy II	AM	44,90

SONDERANGEBOTE

(NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!)

Titel	System	Preis
720	64	19,90
Apollo 18	C-64 9,90/PC	19,90
Earl Weaver Baseb.	PC	19,90
Footballer of the Year	64	19,90
Gauntlet	64	19,90
Hellfire Attack	AM	19,90
King's Quest I	AM, PC, ST	29,90
King's Quest II	AM, PC, ST	29,90
Legacy of the Ancients	PC	34,90
Mini-Putt	64	9,90
Neuromancer	64	38,90
Roadrunners	64	19,90
Super Cycle	64	19,90
Test Drive	64	9,90
Test Drive	AM, PC	19,90
The Train	C-64 9,90/PC	19,90
World Games	64	19,90

Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll 10 St. 18,50
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll 10 St. 7,90
(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)



Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Titel	System	Preis
Goldrush	AM, PC, ST	99,90
King's Quest I, II oder III	AM, PC, ST	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	AM, PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC, ST	109,90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC, ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM, PC, ST	79,90
Leisure Suit Larry II	PC, ST	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC, ST	154,90
Manhunter New York	AM, PC, ST	99,90
Police Quest I	AM, PC, ST	79,90
Police Quest II	PC, ST	89,90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC, ST	149,90
Space Quest I	AM, PC,ST	99,90
Space Quest II	AM, PC, ST	99,90
Space Quest Doppelpack (I u. II)	AM, PC, ST	174,90
Space Quest III	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II, u. III)	PC, ST	259,90

PD-Classics (Amiga)

ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Titel	Preis
Broker	10,00
Kampf um Eriador	10,00
Risk/Kaiser II	25,00
Star Trek (3 Disk.)	20,00
Virus Control	10,00

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE.
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstr. 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS:
Telefon 0221/406888

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	45,—	99,— DM

Hiermit bestelle ich für

❑ Komplettlösung ❑ Software-Test
❑ Plan/Pläne ❑ Programmbestellung
❑ deutsche Anleitung ❑ Sega-Monitorkabel
Monitortyp angeben

Auftraggeber
Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

POWERTIPS

KULT

Dieter Ohlwein aus Marburg war der erste, der uns die komplette Lösung zu "Kult" schickte. Zu Beginn des Spiels muß man unter Zeitdruck in fünf Räumen jeweils einen Totenkopf suchen. Wenn man alle beisammen hat, gibt man sie dem Protozorq am Changer (dabei ist es egal, ob man ihm einen nach dem anderen oder alle hintereinander gibt). Man bekommt dafür von ihm ein "Ey", das eine Art Ausweis darstellt.

Zuerst die fünf Prüfungen:

Die Profundis (Seil)

— Warten, bis der Haken an der Decke erscheint.

— Das Seil an den Haken werfen und sich einhängen.

— Auf das Granitmonster springen, dann das Seil wieder nehmen (es kann gegebenenfalls getauscht werden). Der Rest läuft automatisch ab.

Da man später noch ein Seil bekommt, kann man dies entweder bei dem Changer tauschen (vorher aber sicherheitshalber speichern) oder man sucht sich einen Aspiranten zum Tauschen.

In Gegenwart des Skorpions (Fliege)

— Mit der Statue reden

— Durch die "Spinnentüre" gehen, auf den Spinnweben kriechen und der Herrin die Fliege schenken.

— Den Kuß der Spinnenfrau ablehnen. Danach bekommt die blaue Spinne eine Fliege und man selbst die rote Spinne.

— Verlassen Sie den Raum und legen Sie die rote Spinne in den offenen Mund der Statue. Eine Klappe erscheint und gibt die "Kehle" frei.

— Passieren Sie die Klappe.

Die Zwillinge (Becher)

— Gehen Sie in den Raum mit dem Brunnen und inspizieren Sie ihn. Wenn Sie das Auge entdeckt haben, drücken Sie darauf und füllen Sie den Becher an.

— Gehen Sie in den Raum, in dem sich die Zwillinge befinden. Öffnen Sie beide und leeren Sie den Becher in die linke Figur. Danach holen Sie den Würfel und geben ihn in die rechte Figur. Wiederholen Sie diese Prozedur dreimal.

— Die Würfel können bei einem Aspiranten eingetauscht werden. Die beiden anderen Würfel dürfen Sie aber nicht der Schlange geben.

— In den Raum "Wer wird errettet?" gehen.

— Heben Sie alle Hände bis auf die vorderen zwei an und drücken Sie den Knopf im Schlangenkopf. Neben dem Schlangenkopf befindet sich eine Platte, auf der genau steht, welche Bodenplatte im Brunnenraum zu drücken ist.

— Im Raum mit dem Brunnen nimmt man den sechsten Würfel. Becher und Würfel werden anschließend nicht mehr gebraucht und können getauscht werden.

Die Wand (Dolch)

— Auf dem Boden sind drei Pfeile, die in Richtung Türe weisen. Gehen Sie auf den hintersten, dann schließt sich die Wand zur Hälfte.

— Gehen Sie in eine der Türen, dann schließt sich die Wand zur Gänze.

— Stellen Sie sich auf die Stufe und stecken Sie den Dolch in die Spalte.

— Gehen Sie in die Nische und stecken Sie die Hand in das Loch — fertig!

— Den Dolch dürfen Sie nicht vergessen, Sie brauchen ihn noch später im Spiel.

Der Gehängte (Lampe)

— Machen Sie Licht. Besitzen Sie keine Lampe, benutzen Sie einfach die "PSI-Solar".

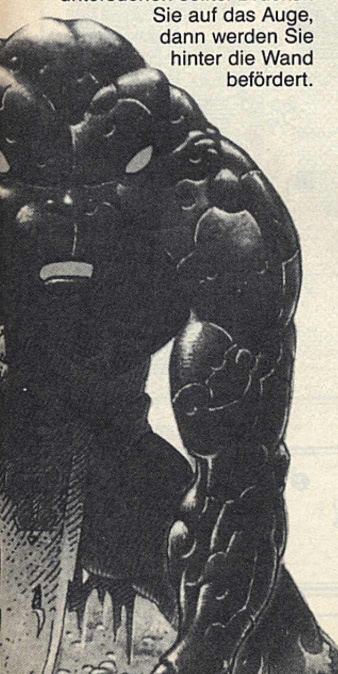
— Mit der "PSI-Fliege" auf die Plattform fliegen und den Hebel umlegen.



Wenn Sie die Ausbuchtung untersuchen, werden Sie einen Totenkopf finden.
— Wenn Sie kein Seil haben, benutzen Sie das, das links an der Plattform baumelt.

Nach den Prüfungen

— Drückt man auf das Auge, gelangt man in den Berg und somit zu den anderen Räumen. Nehmen Sie sich den Ring und zeigen Sie dem Protozorq das Ey.
— Man begibt sich in den "Ring" und kommt in einen Vorhof, in dem vier Protozorqs vier Türen bewachen. Den hinten rechts nebelt man mit dem "PSI-Hirnwischer" ein — schon ist der Durchgang frei. Mit Telekinese kann man sich auch noch den Zapstick des Protozorqs mopsen, dann muß man allerdings fliehen.
— Wenn man Pech hat, wird man vom Programm in einen Seitengang vom Vorhof befördert. Geht man zurück, bedeutet das das Spielende. Geht man durch die Klappe, findet man seinen Tuner im Wasserbecken bei "Deilos" wieder. Diesen bearbeitet man mit "PSI-Gewalt", worauf er auf die Plattform kriecht. Nehmen Sie der Leiche im Wasser einen Gegenstand ab. Danach gehen Sie auf Tauchstation. Unter Wasser setzt man den "Zonenscanner" ein, worauf ein Durchgang im Höhlensystem frei wird.
— Wenn man den weniger beschwerlichen Weg ohne Zapstick gewählt hat, steht man vor einer "Krötenwand", die man untersuchen sollte. Drücken Sie auf das Auge, dann werden Sie hinter die Wand befördert.



Werfen Sie dort das Seil über den Hebel, so gelangen Sie durch das Gitter in den Berg. Sie werden dort dem Tuner Ash und seiner Tochter Nromajeen begegnen. Legen Sie Ihre Waffen ab und setzen Sie den Zonenscanner ein. Daraufhin werden Sie in einer Mumie eine Bohne und eine Phiole finden. Die Bohne weckt Tote auf, wenn Sie gegessen wird (was muß das für ein Kaffee-Aroma sein...); die Phiole enthält zwei Schluck eines Tranks, der die PSI-Energie auffrischt. Stecken Sie die Gegenstände ein und gehen Sie durch den linken Gang.
— Durch die Klappe kommt man ins "Refektorium", von dem aus man sich in den Raum "Schwelle der Wahrheit" begibt. Dort bekämpfen Sie die Protozorq-Priesterin. Sie müssen dazu nicht PSI-Kräfte einsetzen; es geht auch mit roher Gewalt (kein schöner Anblick..). Jetzt legt man das "Ey" in den offenen Mund der linken Statue. Inspizieren Sie den Altar. Nehmen Sie die "Statue von Saura", die unter der Decke hängt.

Laufen Sie über den Raum "In Gottes Gegenwart" zu "Sauras Ruhe". Stellen Sie die kleine Figur neben die anderen in die Nische. Es öffnet sich eine Klappe; die gehen weiter in den Raum "Befriedigung der Mächte".
— Nach der Opferzeremonie bekämpft man die Priesterin. Geben Sie der Hohepriesterin eine satte Portion "Hirnwischer" und einen Schluck aus der Phiole. Dadurch verwandelt sich die zänkische Dame in die gesuchte Schwester Sai-Fai. Packen Sie Ihr transformiertes Schwesterlein und nehmen Sie den Affen gleich mit. Zurück in den Raum "Sauras Ruhe" setzen Sie den Affen in die Klappe.
— Im Raum "Gottes Gegenwart" hat sich inzwischen die Sternenwand gehoben und eröffnet einen Blick in den Raum "Laichomat". Jetzt wird's ernst: Wenn Sie den Raum betreten, erscheinen die Protozorqs "Qriich" und "Harssk". Den ersten können Sie mit PSI-Power lahmlegen, doch der andere nimmt darauf das eben befreite Schwesterchen als Geisel. Bearbeiten Sie den Miesling mit einem knackigen Hirnwischer, dann wirft sich das Tentakel auf ihn. Nun schließt man noch die Klappe mit Telekinese und wartet, bis Harssk Sai Fai losläßt, um die Klappe zu öffnen. Jetzt nehmen Sie den Dolch und werfen ihn auf Harssk. *al*

Clue Books

Ultima V

Teil 3: Die Dörfer

Ich hoffe, Ihr seid letztesmal heil durch die Burg von Lord Blackthorn gekommen. Hier im dritten Teil des Ultima V-Clue Books zeigen wir Euch einige Dörfer und Gemeinden aus dem Lande Britannia.

West Britanny

Zwischen der Burg Britannia und der Stadt Britain liegt lauschig das kleine Farmer-Dorf "West Britanny". Einzige Besonderheit ist das gute und preiswerte Gasthaus im Ort.

Nord Britanny

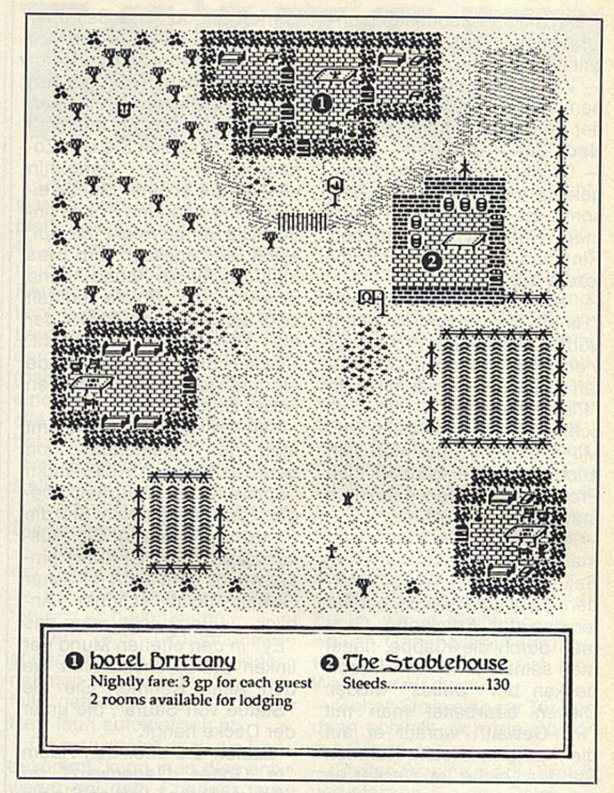
Wie auch im Nachbardorf "West Britanny" leben hier hauptsächlich harmlose Bauern. Im Nordwesten der Gemeinde gibt es einen kleinen, beliebten Park, der den Kindern aus der Nachbarschaft als Spielplatz dient. Ein günstiges Hotel und Pferdeställe runden das idyllische Bild ab.

Ost Britanny

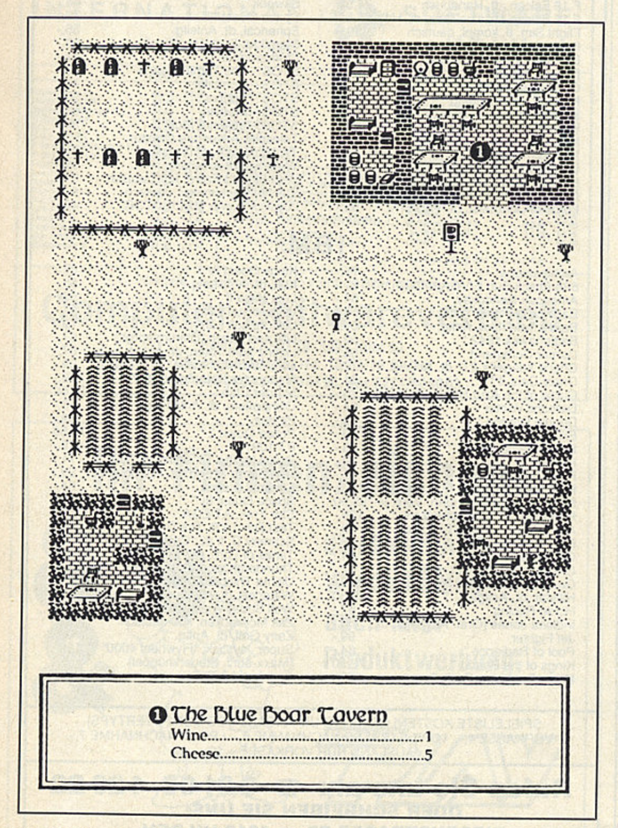
In Ost Britanny ist der Haupterwerbszweig der Schiffsbau. Die Schiffswerft "Oaken Oar" ist eine der besten und günstigsten im ganzen Lande. Neben der Werft gibt es sogar einen guten Heiler in diesem Ort. Der Arzt Milan hatte seinen Laden zwar erst näher an Schloß Britannia, aber als Lord British plötzlich verschwand und böse Einflüsse das Geschäft schwieriger machten, zog er in den ruhigeren Vorort von Ost Britanny.

Paws

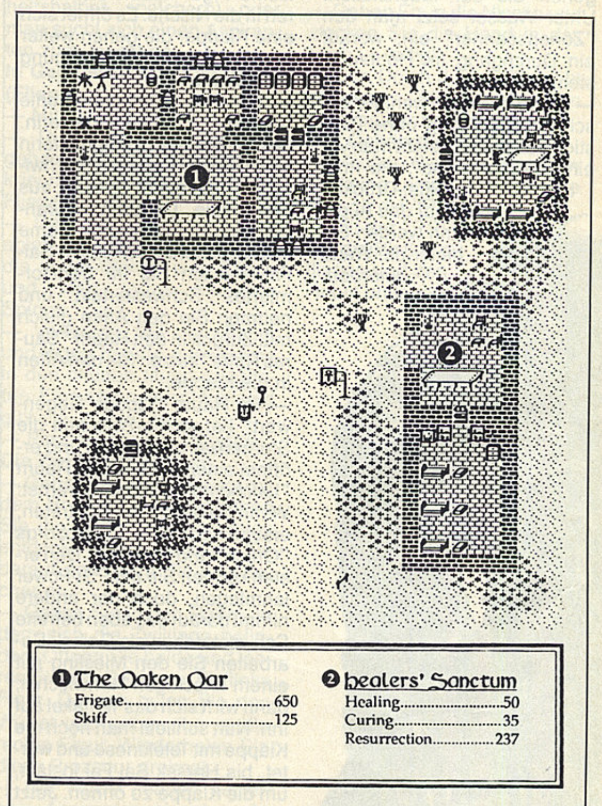
Direkt an der westlichen Hauptstraße, zwischen den Städten Britain und Trinsic liegt das Dorf Paws. Übernachtungen sind sehr preiswert und das Lokal " The Cat's Lair" ist



Nord Britanny und die Ställe



West Britanny mit der "Blue Boar Tavern"



Ost Britanny in der Übersicht



Videospiel-Tips

Kenseiden (Sega)

Für diejenigen, die mit Hayato, dem furchtlosen Samurai-Krieger, nicht allzuweit kommen: Wir stellen hier eine Runden-Anwahl vor, mit der jede der 16 Runden erreicht werden kann. Bevor das Master-System angeschaltet wird, drückt man beide Feuerknöpfe. Dann schaltet man die Konsole ein. Wenn sich das Titelbild voll aufgebaut hat, läßt man die Feuerknöpfe wieder los. Dann drückt man das Joypad nach links oben. Gedrückt halten und Knopf 1 betätigen. Jetzt erscheint eine kleine Zahl auf dem Bildschirm. Mit Joypad hoch oder Joypad runter wählt man die Runde aus, mit eins oder zwei startet man wie gewohnt das Spiel. Der Tip kommt vom Video-Spiel-Club Cobra aus der Schweiz. *hf*

Son Son II (PC-Engine)

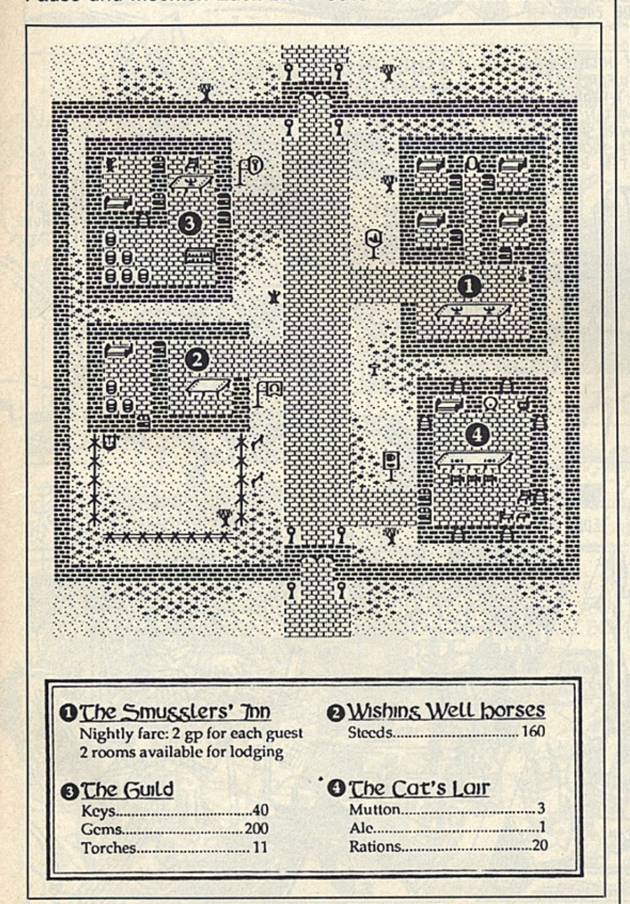
Danny Cook aus Schweinfurt fand eine Stelle, an der es Punkte satt für den kleinen Hüpfer gibt. Kurz vor Ende der vierten Runde gibt es eine Drehscheibe mit einem schwebenden Balken. Springt hier nicht auf den Balken, sondern hüpft nach rechts weiter. Da gibt's eine 1000 Zennys Erdbeere. Wichtig ist daß man sich nicht von dem Gegner in der Nähe erwischen läßt. *hf*

---

für sein Hammelfleisch berühmt. Neben den Ställen, dem Lokal und dem Hotel gibt es auch noch eine kleine Gilde, die Fackeln, Schlüssel und Gems anbietet.

In der nächsten Ausgabe machen wir erstmal eine kleine Pause und möchten Euch bitten, uns zu schreiben, wie Euch diese Clue-Book-Seiten bisher gefallen haben. *mh*

Schreibt bitte an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
- CLUE BOOK -
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



Viele Läden gibt es im Dorf "Paws"



19. FOLGE:

TENTAKEL VERZWEIFELT GESUCHT!

NUR NOCH WENIGE STUNDEN VERBLEIBEN STARKILLER UND DR. BOBO, UM SICH AUF DEN GROSSEN ZWEIKAMPF VORZUBEREITEN. WER WIRD FÜR ULTIMA ANTRETEN? DAS TENTAKEL IST AUF EINE SPIONAGEMISSION GESCHICKT WORDEN...

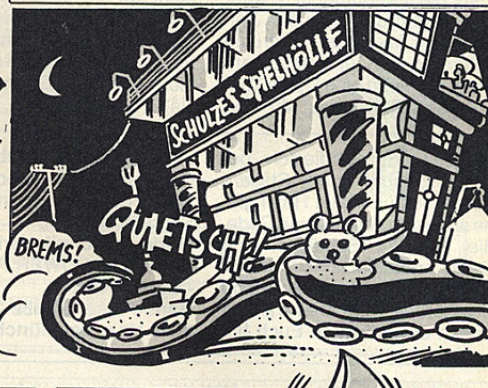






NACHDEM DAS TENTAKEL STARKILLERS WIDERSACHER MEGAWATT IDENTIFIZIERT HAT, MACHT ES SICH UNVERZÜGLICH AUF DEN HEIMWEG - JEDE SEKUNDE ZÄHLT!

AUWEH! UNTERWEGS KOMMT DAS TENTAKEL AN EINER SPIELHALLE VORBEI, IN DER EIN „TENTAKEL-WARS“ SPIELAUTOMAT STEHT.



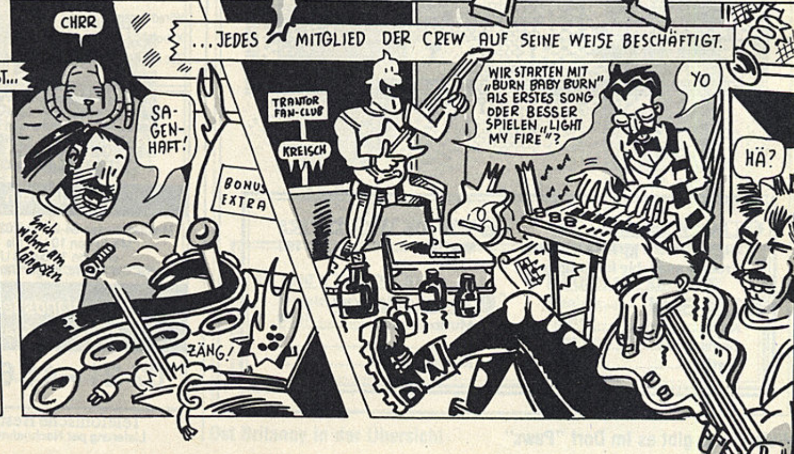


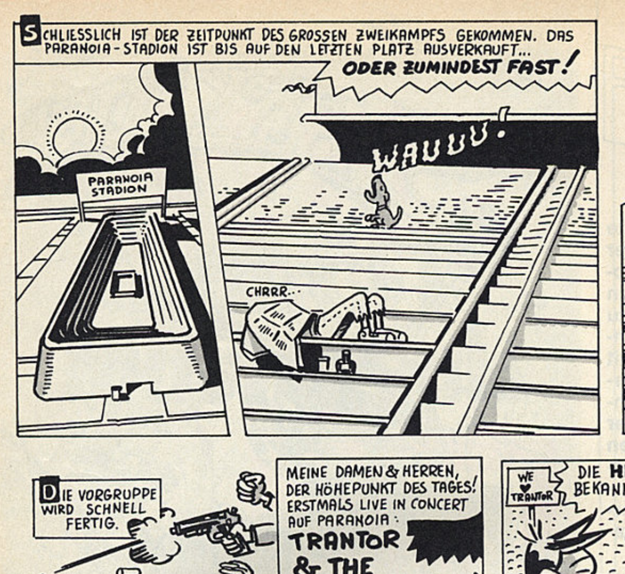


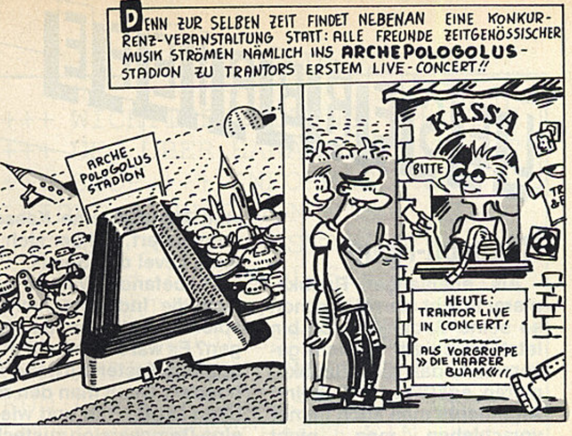


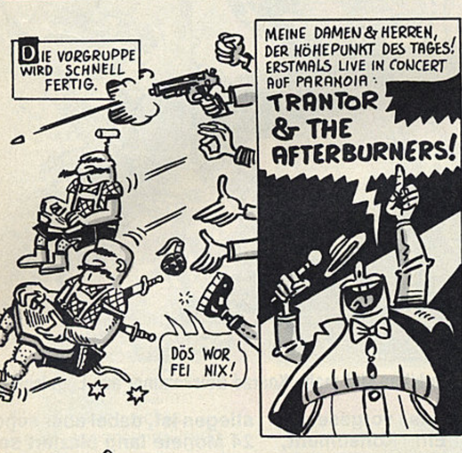




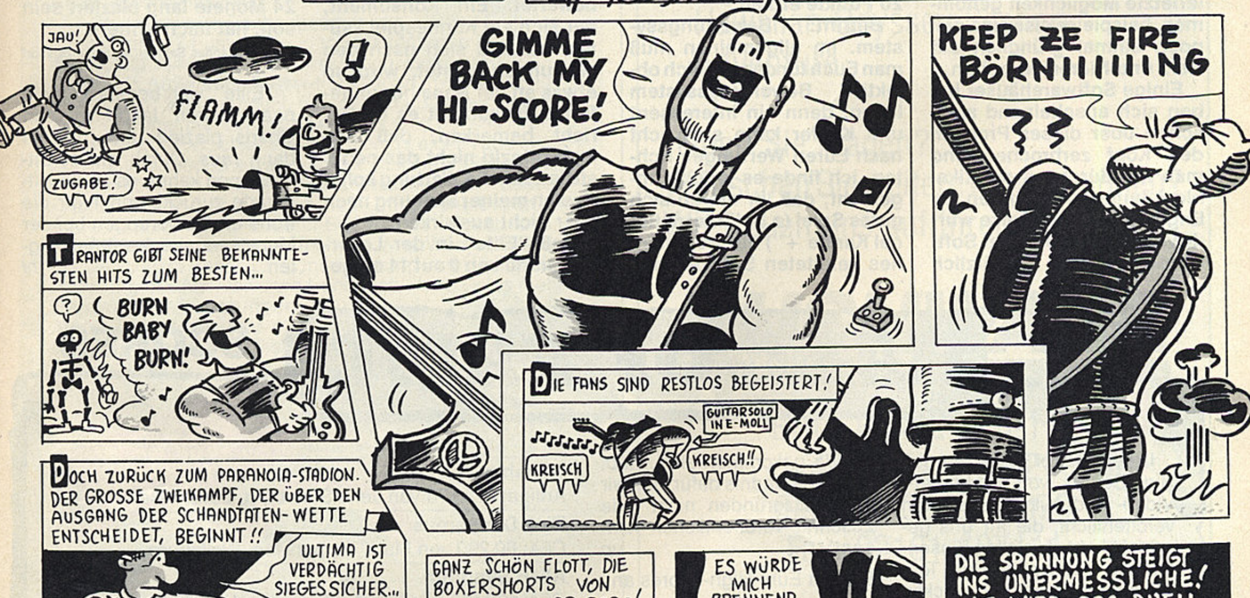






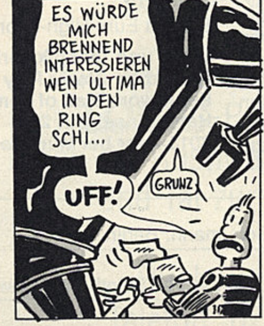












DIE SPANNUNG STEIGT INS UNERMESSLICHE! WIE WIRD DAS DUELL ENDEN? VERLIERT ULTIMA? ERREICHT DAS TENTAKEL EINEN NEUEN HIGH-SCORE? SCHAFFT TRANTOR WÄHREND DES KONZERTS EINEN ZWEITEN AKKORD?

4 WOCHEN IRDISCHER ZEITRECHNUNG WERDEN VERGEHEN BIS ZUR BEANTWORTUNG DIESER FRAGEN

TRANTORS GUITARTIPS

IST E-DUR

VIEL GUT!

DANK AN SEBASTIAN V.

LESERBRIEFE

Raubsoft-Reue

Als ehemaliger Raubkopierer macht man sich schon so seine Gedanken. Ich bin letztendlich zur Einsicht gekommen, daß sich Raubkopieren, egal was für (Schein-) Argumente man auch immer vorschieben mag, nicht rechtfertigen läßt. Schon allein die Vorstellung, daß ein so fantastischer Computer wie der Amiga eines Tages nicht mehr mit neuen Programmen bedacht würde, weil kein absatzkräftiger Markt vorhanden ist, läßt mich schaudern.

Nur an einem Punkt beginne ich immer wieder nachdenklich zu werden: Was wäre, wenn man tatsächlich gezwungen wäre, nur noch Originale in seine Diskettenschlitze zu versenken? Bedauerlicherweise wäre damit dem beklagenswerten Otto-Normal-User die wirklich allerletzte Möglichkeit genommen, beispielsweise ein Spiel noch einmal gründlich auf Herz und Nieren zu prüfen.

Einige Softwarehäuser haben sich anscheinend auch schon über dieses Problem den Kopf zerbrochen und man hat durchaus praktikable Lösungen gefunden. In England beispielsweise wurde vor kurzem von einer Software-Zeitschrift zusätzlich zum Magazin eine Kassette mitgeliefert, auf der sich der erste Level des Spiels "Phobia" befand. Warum kann sich die Industrie nicht zu solchen Aktionen durchringen? Es wäre sicher nicht mit großem Kostenaufwand verbunden, wenn man den richtigen Leuten hin und wieder eine Demoversion zustecken würde; die Verteilung übernähme dann das ja leider hervorragend ausgebildete Verteilernetz des Software-Piratentums.

(Absender ist der Redaktion bekannt)

Verschwendung

Betrifft: Power-Tips. Diese Rubrik gefällt mir außerordentlich gut. Jedoch finde ich es sonderbar, daß für das Spiel "Karnov" insgesamt drei Seiten verwendet werden, obwohl Ihr das Spiel selbst in Eurer Kritik verrissen habt und es nur spärliche 20 Punkte erhielt.

Betrifft: Bewertungssystem. Im allgemeinen muß man Euch für das wirklich objektive Bewertungssystem loben, denn ein Interessent und Käufer kann sich echt nach Euren Wertungen richten. Ich finde es jedoch ungerecht, daß Ihr ein an sich gutes Spiel (z.B. "International Karate +") nur wegen eines veralteten Spielprinzips schlechter als vorgesehen bewertet. Ein Konsument, der sich ein Karatespiel kaufen will und sich nach den Wertungen richtet, wird so etwas an der Nase herumgeführt. Ihr könntet es im Bericht bemerken, daß das Spielprinzip nicht das neueste ist. Auf die Wertung sollte es sich meiner Meinung nach aber nicht auswirken.

Daß "Elite" in der Leser-Hitparade von 0 auf 14 eingestiegen ist, dabei aber schon 24 Monate lang plaziert sein soll, hat mich irritiert.

Johannes Sautner, A-Langenzersdorf

"Elite" war bereits vor ein paar Jahren lange in den Charts plaziert und rutschte dann raus. Durch die 16-Bit-Versionen kehrte es in die Hitparade zurück, wobei wir die früheren Plazierungen bei der Monatsangabe berücksichtigten. *hl*



Das schöne Starkiller-Bild malte Konrad Beiskammer aus Eggelsberg

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High-Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High-Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *up*

Schickt Eure High-Scores an:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kenntwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Test Drive II
Amiga: 328.718 von Oliver Schumann, Berlin

IK+
Amiga: 81.200 von Stefan Leuenberger, Solothurn/ Schweiz

Space Harrier
Automat: 7.592.050 von Frank Billert, Homburg

Gunship
Amiga: 124.570 von Jens Steinborn, Leverkusen

Rick Dangerous
C64: 60.290 von Mark Töpperwien, Wolfsburg

Alien Syndrom
C64: 138.100 von Sascha Schreiter, Neustadt

Gunhed
PC-Engine: 2.944.170 von Karl Bauer, Ostfildern

Hard'n Heavy
C64: 203.750 von Christof Simon, Limburg

Castlevania
NES: 203.750 von Christof Simon, Limburg

Gradius
NES: 763.700 von Christof Simon, Limburg

Alien Crush
PC-Engine: 21.863.900 von Oliver Bucker, Luzern / Schweiz

Strider

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)
Capcom/U.S. Gold

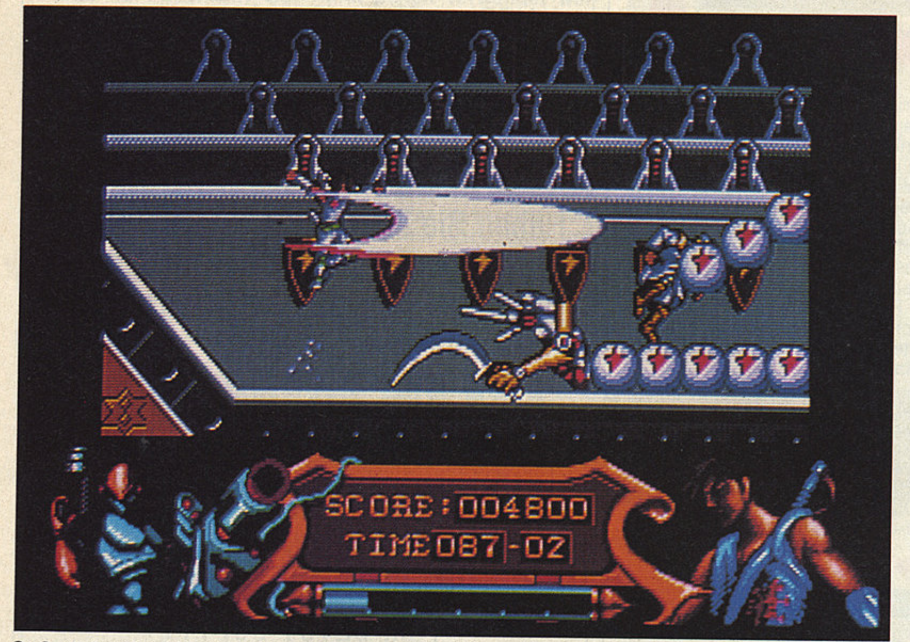
Grafik: 74	Sound: 59	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 70		
Ein harter Bursche stridert sich durch fünf Levels		

Anno Domini 2048 schleicht "Strider" die schwerbewachten Mauern des Kremls entlang. Sein Weg führt ihn über die Dächer Moskaus direkt in den Plenarsaal des russischen Hauptquartiers. Dort erwartet ihn der finstere Wüterich "Lord", mit dem er noch eine alte Rechnung zu begleichen hat (Wüteriche und Superhelden haben immer eine alte Rechnung zu begleichen...). Zudem hat der Lord die Kontrolle über den Kreml übernommen und Strider muß ihn daran hindern, noch mehr Blödsinn zu verursachen. Also keine falsche Scham, sondern weg mit dem Kerl.

Im Gürtel trägt Strider ein äußerst scharfes Küchenmesser, mit dem er einen imposanten Schlag geübt hat: Quer über den Kopf und zurück zur Schulter, daß die Klinge nur so blitzt. Diesen rostfrei glänzenden Schwung darf er während des Spiels oft anwenden, denn die Wachen auf den Kremlmauern sind nicht gut auf Strider zu sprechen. Doch wo Strider säbelt, da wachsen keine Bösewichte mehr: Einmal blitzt die Klinge, dann fällt der Schurke. Umgekehrt wird auch ein Stiefel draus: Wird das Strider-Sprite getroffen, so verliert es Kraft. Wenn Strider startet, hat er drei Krafteinheiten, maximal kann er sechs davon horten. Ist Strider dreimal mit einem Feind kollidiert, so löst er sich auf und startet ein paar Hausmauern weiter hinten. Zusätzlich muß er gegen ein Zeitlimit anrennen, denn der Lord wartet natürlich nicht ewig auf seinen Untergang. Die Level sind recht verzwickt aufgebaut und müssen erkundet werden. Auch wenn's anders aussieht: nur ein Weg führt zum Ziel, alle anderen zum Verlust eines Lebens. Ab und zu fliegen Roboter heran, die einen Container mit einer feinen Extrawaffe tragen. Man muß zuerst den Roboter beseitigen und dann den Container mit einem Hieb knacken; erst dann dürft Ihr ans Extra ran. Man bekommt eine längere Klinge für das Messerchen oder einen handlichen Roboter, der Strider umkreist und ihm die Feinde vom Leib hält. Zusätzlich liegt ein namenloser Schokoriegel herum, der verbrauchte Energie sofort zurückbringt. Kollidiert das übermütige Strider-Sprite mit einem Schurken, so verliert es erst einmal sein mühsam erworbenes Extra. *al*



Striders Schwert hat einen eingebauten Rundumschwung (ST)



Groß, stark und wohlgenährt: Dieses Obermonster ist nicht von Pappe (ST)



Eins muß man den Programmieren von "Strider" lassen: Die Heimcomputer-Umsetzung ist technisch wirklich gut gelungen. Große Sprites, gute Grafik und Animation (allein der Salto des Helden ist einen Blick wert) und ein toller Sound bringen ein richtiges Automatenfeeling in die gute Stube. Das leichte Ruckelscrolling stört kaum. Leider ist aber der Schwierigkeitsgrad ausgesprochen hoch. Spieler, die nur mal zwischendurch ballern, sollten von Strider die Finger lassen. Hier ist das Frusterlebnis zu stark. Profis dürften eher an diesem harten Actionspiel Freude haben.



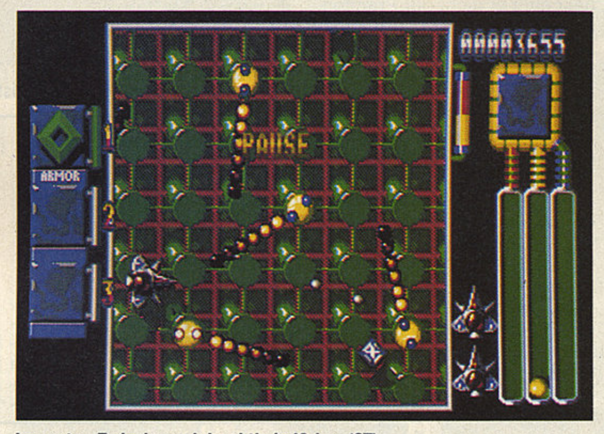
"You dare to fight me?", mit diesen finsteren Worten stimmt das Programm den Spieler auf feine Action ein. Ich sah den Strider-Automaten das erste Mal vor einem halben Jahr auf der Automatenmesse in Frankfurt, wo er mir auf Anhieb gefiel. Die tückische Fassadenkletterei bringt dank exquisiter Grafik und Digital-Geröchle mordsmäßig viel Freude. Den Programmierern ist es gelungen, den Spaß auch auf dem ST rüberzubringen, wenn sich auch ein paar Schönheitsfehler eingeschlichen haben (mit dem Scolling kann man heute keinen Blumentopf mehr gewinnen...). Im Gegensatz zu Michael finde ich Strider nicht zu schwer. Wenn man weiß, wo man auf den nächsten Gegner warten muß, kommt man relativ weit.

Quartz

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik: 79	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 63		
Die Rache des Physik-Leistungskurses: Kampf den Atomen!		

Viel Prominenz hat Firebird für sein neues Actionspiel "Quartz" zusammengetrommelt. Die Programmierung besorgte Paul Shirley, der durch "Spindizzy" zu Ruhm und Ehre kam. Die Grafik entwarf Bob Stevenson, der auf dem C 64 mit den Grafiken zu "Io" und "Salamander" von sich reden machte. Das Gemeinschaftsprojekt Quartz ist ein Ballerspiel, das auf einem physikalischen Schlachtfeld stattfindet: Mit einem Kristallschiff zischt Ihr durch Wolken von Atom-Partikeln, die sich bei Beschuß in Quarks verwandeln, die wiederum aufgesammelt werden sollten. Ist der Quark-Tank voll, dürft Ihr Euch eins von elf Extras aussuchen. Von der Schiffs-Reparatur über ein Beiboot bis hin zu Achtfachschuß und Flammenwerfer kann sich die Auswahl sehen lassen.



Im ersten Zwischenspiel geht's heiß her (ST)

Spielprinzip und Steuerung erinnern ein wenig an "Asteroids": Ausweichen, Atome zerballern und die kleinen Quarks sammeln sind Eure Hauptbeschäftigung. Doch in regelmäßigen Abständen wird Euer Schiff in einen anderen Level gewarpt. Hier stehen völlig eigenständige "Spiele im Spiel" auf der Tagesordnung. Mal fliegt man von links nach rechts und hetzt in "Nemesis"-Manier hinter Alien-Formationen und Obermonstern her; mal scrollt der Bildschirm vertikal und Gegner-Geschwader kommen mit einem wahnwitzigen Tempo aus den Tiefen des Raumes angezischt. *hl*



Gut schaut's aus, das neue Spiel des Gespanns Shirley/Stevenson. Bob Stevenson reizt den ST zwar noch nicht so toll aus wie früher den C 64, aber die Farbenpracht von Quartz kann sich sehen lassen. Das "Hauptspiel" ist grafisch nicht allzu toll, aber die Zwischenspiele sind zum Teil sehr schön gezeichnet. Der Bildschirmausschnitt, der für das Spielfeld reserviert ist, wirkt allerdings ein wenig klein geraten. Recht mittelmäßig sind Spielspaß und Motivation ausgefallen. Man spielt Quartz ganz gerne mal ein paar Minuten, aber auf Dauer kann dieser Action-Mischmasch nicht so recht begeistern. Ein technisch ansprechendes Programm, dem es etwas an Originalität und Spielwitz mangelt.

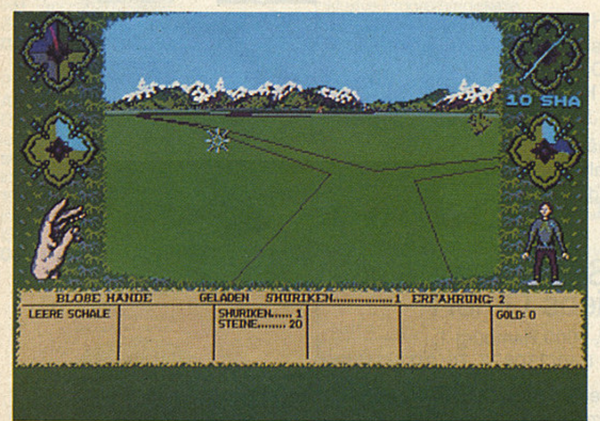
Sleeping Gods lie

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Empire

Grafik: 61	Sound: 43	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 60		
Ungewöhnliches 3D-Rollenspiel; nicht traumhaft, aber akzeptabel		

Nach einer viel zu kurzen Nacht habt Ihr Euch gerade aus dem Bett geschält, als irgendein Störenfried gegen Eure Tür poltert. Herein kommt ein schwer verletzter Gnom, drückt Euch ein Schmuckstück in die Hand und röchelt etwas von einem schlafenden Gott. Selbstredend macht Ihr Euch in dem komplett deutschen Rollenspiel "Sleeping Gods lie" sofort auf die Socken, um den letzten Wunsch des Zwerges zu erfüllen. In insgesamt acht großen Königreichen müßt Ihr nach dem Gerät suchen, das den Gott aufwecken kann.

Sleeping Gods lie bedient sich einer für Rollenspiele etwas ungewöhnlichen Technik. Alle Räume, Länder und Gegenstände werden in 3D-Grafik (ähnlich wie bei "Driller") dargestellt. So könnt Ihr Euch mit Maus, Joystick oder Tastatur frei im Gelände bewegen. Monster, Gebäude, Gegenstände und andere Personen sind schon in einiger Entfernung zu sehen, so daß Ihr die nächsten Schritte gut überlegen könnt. Gegenstände werden durch einfaches Berühren aufgesammelt, Monster durch Bewerfen von Steinen oder mit anderen Waffen gekillt. Für jedes tote Monster gibt es Erfahrungspunkte und damit auch mehr Kraft und Ausdauer. Neben den Bösewichtern trefft Ihr auch auf freundliche Gesellen, die Euch Hinweise und wichtige Tips überlassen. *mh*



Es grünt so grün in fernen Rollenspiel-Welten (Amiga)



Schade, aus Sleeping Gods lie hätte wirklich ein richtig nettes Rollenspiel werden können. Die Idee mit der 3D-Grafik und die Story sind wirklich interessant. Leider ist die Ausführung nicht ganz so geglückt. Die Grafik ist recht langsam und die Steuerung ganz schön schwammig und konfus. Dadurch hat es der Spieler bei Begegnungen mit Monstern nicht gerade einfach. Zudem passiert auf Dauer recht wenig. Man läuft halt recht planlos in der Gegend umher, schlachtet Monster und sammelt Gegenstände auf. Selbst nach längerem Spielen habe ich keine umwerfenden Feinheiten entdecken können. Es bleibt beim technisch interessanten, aber mittelprächtigen Vergnügen. Nur eingefleischten Rollenspielfans zu empfehlen.

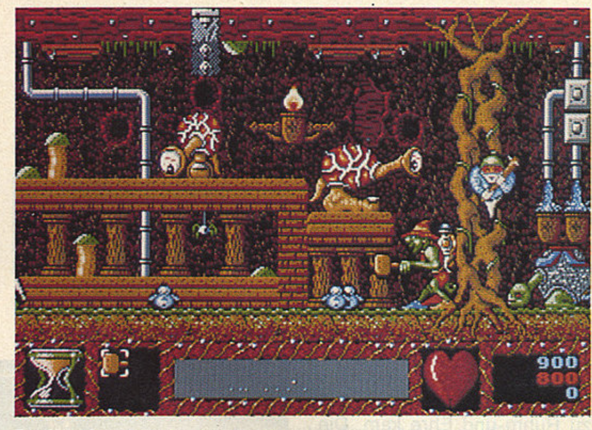
Verminator

Atari ST (Amiga)
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik: 77	Sound: 73	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 56		
Etwas zähes Geschicklichkeitsspiel für angehende Kammerjäger		

Normalerweise rollen Sie wahrscheinlich eine Zeitung zusammen, wenn Ihnen ein kleines, grünes Lebewesen mit drei Beinen über den Weg läuft, um das Krabbelvieh mit einem donnernden "Patsch" in die ewigen Insekten-Jagdgründe zu befördern. Beim Helden des Spiels "Verminator" sollten Sie allerdings mehr Toleranz aufbringen; schließlich steuern Sie hier einen grünen, dreibeinigen Gesellen. Er heißt Jake und ist von Beruf "Verminator". Jake lebt in einem riesigen hohlen Baum. Seine Aufgabe ist es, die "Vermins", kriechendes und fliegendes Ungeziefer, zu beseitigen. Jake bekommt pro Spielwoche einen bestimmten Auftrag. Eine Sanduhr zeigt an, wieviel Zeit bis zur nächsten Wochenabrechnung bleibt. Am Wochenende bekommt er nicht nur Prämien für gute Arbeit, sondern kann auch ein paar Mitteilungen lesen, die Hinweise enthalten. Nur zu diesem Zeitpunkt läßt sich der Spielstand speichern.

Jake läuft und springt durch die farbenprächtigen Bauminnereien. Zu Beginn hat er nur ein Hämmerchen. Für bare Münze kann er in einem Laden viele Extras kaufen. Neben besseren Waffen findet Jake hier einen Ausweis, um kostenlos Teleporter zu benutzen und einen "Medi-Orb", der ihm zwei Zusatzleben verschafft. Er kann Bargeld in Banken leihen und es in einem Casino bei Glücksspielen riskieren. *hl*



Der Verminator muß schuften: Es ist nicht leicht, grün zu sein (ST)



Verminator ist eine etwas merkwürdige Mischung aus Action-Adventure und Plattformspiel, die auf den ersten Blick einen grandiosen Eindruck macht. Die Hintergrundgrafiken sind bombastisch bunt und größtenteils animiert. Da stört man sich kaum daran, daß die eigene Spielfigur etwas lahm durchs Unterholz trabt. Schwungvoll und spritzig dröhnt dazu die Musik aus dem Lautsprecher. Spielerische Durchhänger können aber nicht übertüncht werden. Für ein Actionspiel ist Verminator zu zäh und langsam — und für ein Action-Adventure bietet es trotz Extras zuwenig Abwechslung.

Hard'n Heavy (Amiga)

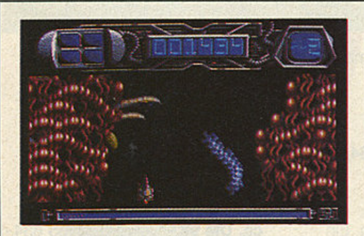
Das Hüpf-und-Renn-Spiel "Hard'n Heavy" ist jetzt auch für den Amiga erhältlich. Die Grafik ist gegenüber der C 64-Version aufgewertet worden. Die Musik beim Spiel ist spritzig und interessant. Auch die Vorspannmelodie kann sich hören lassen. Neu ist, daß Hard und Heavy, die beiden Roboter, einen Flammenwerfer als Extrawaffe benutzen können, mit dem Monster effektvoll beseitigt werden können. Weiterhin gibt es einige neue Geheimräume. *go*



POWER-Wertung: 73
Amiga (Atari ST, C 64)
29 Mark (Kassette),
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Reline

Dominator (Amiga)

Da kugelt sich mein Amiga ja vor Lachen! "Dominator" ist in der 16-Bit-Fassung langsam, zäh und nervig. Schon die Tatsache, daß man nach jedem Lebensverlust den Level von vorne beginnen muß, nimmt dem Spiel jeglichen Spaß. Grafisch und soundmäßig sind die 16-Bit-Computer hoffnungslos unterfordert. *go*



POWER-Wertung: 21
Amiga (Atari ST, CPC, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ System 3

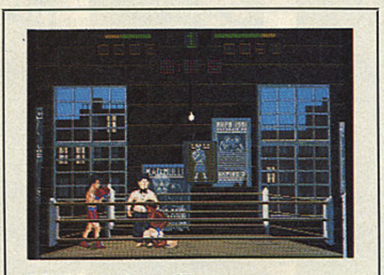
FOFT (Amiga)

Angeblich sollte ja die Amiga-Version des Weltraum-Handelsspiels "FOFT" komplett neu überarbeitet worden sein. Leider konnten wir davon herzlich wenig feststellen. Gut, die Musikstücke hören sich besser an, der Anflug auf Planeten geht etwas schneller und das Paßwort wurde auf ein erträgliches Maß reduziert. Ansonsten ist aber alles beim alten geblieben: Der undurchsichtige und überflüssige Bordcomputer, die umständliche Benutzerführung, die zu schnellen Gegner und die schwammige Steuerung haben die Programmierer dringelassen. Das Warten hat sich für Amiga-Besitzer nicht gelohnt. Wer ein gutes Spiel in dieser Richtung sucht, sollte sich auf alle Fälle "Elite" zulegen: Hier ist der Spielspaß garantiert. *mh*

POWER-Wertung: 62
85 Mark (Diskette)
Amiga (Atari ST) ★ Gremlin

The Champ (Amiga)

Eine Schlappe Boxkampf-Simulation, die nur auf den ersten Blick überzeugt: Durch den Anblick der Weltrangliste und das Lauschen der "Rocky"-Titelmelodie gestärkt, greifen alle Nachwuchs-Mike-Tysons gespannt zum Joystick. Die Prügeleien können aber spielerisch kaum überzeugen. Man hat keine Zeit, um vernünftig auf Aktionen des Gegners zu reagieren. Viele der Computer-Fighter kann man außerdem mit einem Standardschlag beliebig ausknocken. Das Programm ist nur akzeptabel, wenn Ihr gerade verzweifelt eine Box-Simulation für den Amiga sucht. *hl*



POWER-Wertung: 37
Amiga (Atari ST, C 64)
zirka 70 Mark (Diskette) ★ Linel

Hanse (Amiga)

Die schon recht betagte Wirtschaftssimulation "Hanse" gibt es jetzt auch für den Amiga. Leider nagt der Zahn der Zeit an diesem Programm. Grafisch und spielerisch wird hier die Sparflamme eingeschaltet. Auch die Mausbedienung hilft nicht mehr übers Mittelmaß hinaus. Hanse ist nur absoluten Fans oder Nostalgikern zu empfehlen. *go*

POWER-Wertung: 35
Amiga, (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
30 Mark (Kassette),
60 bis 85 Mark (Diskette) ★ Ariolasoft

Red Heat (Amiga)

Dank leicht verbesserter Grafik schwillt der Schwarzenegger-Bizeps bei der Amiga-Version von "Red Heat" besonders eindrucksvoll. Genauso grausig wie bei der C 64-Version ist allerdings das primitive Spielprinzip geraten. Action zum Abschrecken; einfallslos und nahezu unspielbar schwer. *hl*

POWER-Wertung: 27
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Fast Break (Amiga)

Accolades Basketball-Programm sieht auf dem Amiga ganz schön bescheiden aus. Die klumpige Grafik verleidet einem fast den Spaß an der spielerisch ansprechenden Sport-Simulation. Wer gnädig darüber hinwegsieht, kann gegen einen Computergegner oder einen Mitspieler ordentlich um Würfe und Körbe kämpfen. Gegenüber der flotten C 64-Version ist diese Umsetzung dennoch ein Rückschritt. *hl*

POWER-Wertung: 69
Amiga (C 64, MS-DOS)
55 bis 85 Mark (Diskette) ★ Accolade

Datastorm (Amiga)

Lang, lang ist's her, da stand in jeder manierlichen Spielhalle ein "Defender"-Automat. Ein aufgemotzter Software-Remix dieses klassischen Ballerspiels ist "Datastorm" für den Amiga. Eine ganze Galaxis-Flotte taucht über Ihrem Heimatplaneten auf, um acht "Pods" zu klauen. Sie, der schneidige Kämpfer im eleganten Sternenschiff, wollen das mit Laserschuß und Joystickgeschick verhindern. Trotz einiger Neuheiten wie Extrawaffen und Supergegnern wirkt das Spielprinzip ein wenig altertümlich. Wer aber schon immer eine Schwäche für Defender hatte, wird mit Datastorm gut bedient. Solide, technisch gut gemachte Action wird geboten. Als Bonbon gibt's außerdem einen "Zwei-Spieler-gleichzeitig"-Modus. *hl*



POWER-Wertung: 71
Amiga
zirka 70 Mark (Diskette) ★ Visionary Design Technologies

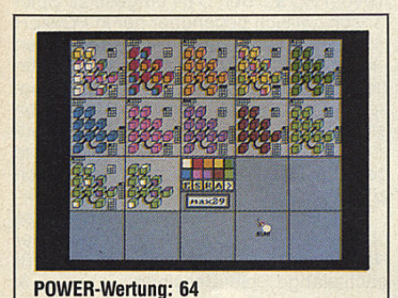
Tank Attack (Amiga)

Das Brettspiel mit Computerunterstützung "Tank Attack" ist nun für den Amiga zu haben. Gegenüber dem C 64 wurden die Grafiken und Sounds aufgepäppelt. An dem etwas langatmigen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Voraussetzung für Tank Attack: mindestens zwei Spieler. Eine Portion Begeisterung für Strategie-Brettspiele ist allerdings nötig. *go*

POWER-Wertung: 58
Amiga (Atari ST, C 64)
59 bis 85 Mark (Diskette) ★ CDS

Genius (Amiga)

In Genius (nicht zu verwechseln mit dem Spiel "G.nius") dreht sich's um Virenstrukturen, die man erforschen darf. Die Viren, als Würfel dargestellt, sind über Stränge miteinander verbunden. Es gibt verschiedene, höllisch komplexe Verbindungstypen, die man farblich auseinandertüfteln muß (von der schlichten Grafik sollte man sich nicht abschrecken lassen). Alles in allem kann man Genius als eine Art "Super-Master Mind" mit Sonderregeln bezeichnen; wer auf diese Art Tüftelei steht, wird nicht so schnell vom Computer loszueisen sein. *al*



POWER-Wertung: 64
Amiga (MS-DOS)
zirka 80 Mark ★ Software 2000

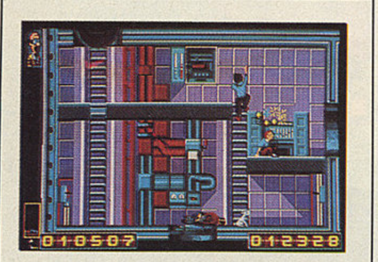
Hellraiser (ST)

Mit "Hellraiser" betritt mal wieder ein unterdurchschnittliches Action-Programm die Softwarebühne. Hellraiser ist in zwei Bereiche eingeteilt. Zum einen müßt Ihr Euch mit einem Männlein an Robotern und Wachanlagen vorbeimogeln, in der nächsten Sequenz dürft Ihr mit einem Raumschiff diverse Aliens abknallen. Die beiden Stufen wechseln sich dann immer ab. Trotz durchaus annehmbarer Grafik und gutem Sound ist leider der Spielspaß auf der Strecke geblieben. Die Kollisionsabfrage und die Steuerung sind dermaßen ungenau, daß Ihr ein Leben verlieren könnt, bevor auch nur ein Gegner in Eure Nähe kommt. Fazit: Öde und zu schwierige Ballerei, von der man uns besser verschont hätte. *mh*

POWER-Wertung: 31
Atari ST (Amiga)
zirka 70 Mark ★ Exocet Software

Tim und Struppi auf dem Mond (ST)

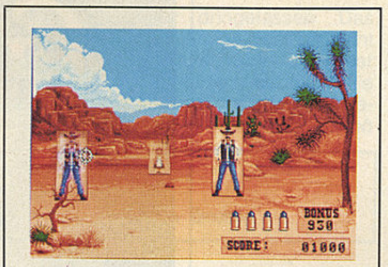
Ein neues Kapitel in der unendlichen Geschichte "Comic-Umsetzungen, vor denen es mir graust:" Die klassischen Helden Tim und Struppi werden auf den Mond geschickt. Der Spielwitz des Programms ist leider hinter dem Mond geblieben: In zwei auf Dauer öden Geschicklichkeits-Sequenzen steuert man die Mondraktete und entschärft Bomben, die ein Saboteur an Bord geschmuggelt hat. Das Ganze erledigt man je fünfmal und schon ist die Mondlandung geschafft — Game Over. Zwei Stunden mittelmäßiger Spielspaß für 65 Mark — ein schlechtes Geschäft. Am besten macht sich da noch der Vorspann, der den Raketenstart in Quasi-Zeichentrickqualität zeigt. *hl*



POWER-Wertung: 34
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
65 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Buffalo Bill's Wild West Show (ST)

Das nenn' ich mal aufregende Hobbies: Wettschießen, Messerwerfen, Pferde zureiten, Postkutschen entern, Kälber einfangen und Bullen niederringen. Dieses eindrucksvolle Programm absolviert jeder Teilnehmer von "Buffalo Bill's Wild West Show". Bis zu vier Spieler können sich im Wettkampf messen. Jede Disziplin verlangt Geschick und gutes Timing. Die Grafiken der ST-Version sind gut bis sehr gut gezeichnet und nutzen den Computer prima aus. Der anfangs hohe Spielspaß läßt nach relativ kurzer Zeit kräftig nach. Steuerung und Spielprinzip sind zu simpel, um auf Dauer fesseln zu können. Nur waschechte Fans von solchen Geschicklichkeits-/Sportspielen kommen bei dem Wild-West-Mix voll auf ihre Kosten. *hl*



POWER-Wertung: 52
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

Forgotten Worlds (C 64)

Die Umsetzung des Capcom-Spielautomaten "Forgotten Worlds" entlockt dem C 64 ein paar schöne Grafiken. An die Amiga-Version kommt die Umsetzung natürlich bei weitem nicht heran, was den Spielspaß etwas drückt. Die ungewöhnliche, etwas nervige Steuerung ließ sich auch beim C 64 nicht vermeiden. Wer den Automaten liebte, sollte sich diese Umsetzung einmal ansehen. Ansonsten kann Forgotten Worlds auf dem C 64 nicht so recht begeistern. Am meisten Spaß macht das Programm noch mit zwei Spielern gleichzeitig. *hl*



POWER-Wertung: 64
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette)
U.S. Gold/Capcom

Curse of the Azure Bonds (C 64)

Das tolle neue AD&D-Rollenspiel wurde fix vom PC auf den C 64 umgesetzt. Spielerisch hat sich gegenüber der in *POWER PLAY* 8/89 getesteten MS-DOS-Version nichts geändert. Die Grafiken sind schön gezeichnet und sorgen für eine gute Atmosphäre. Leider spielt sich die C 64-Version etwas zäher, was an den vielen Diskettenzugriffen liegt. Auf einem PC mit Festplatte geht das Monstervertrimmen wesentlich zügiger voran.

C 64-Rollenspielfans kommen an Curse of the Azure Bonds kaum vorbei. Der Nachfolger zu "Pool of Radiance" sorgt für nächtelange Spiel-Sessions. *hl*

RAINBOW WARRIOR

Die weltweit erste "umweltfreundliche" Software!

Ein Action Game, das den Widerstand der Greenpeace – Organisation gegen Umweltverschmutzung und – zerstörung zum Thema hat.

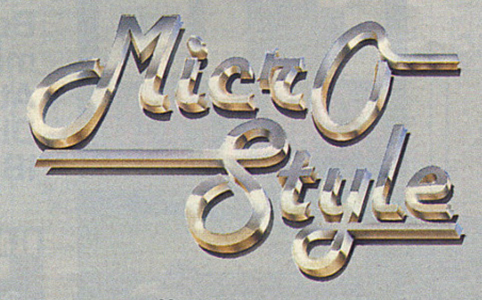
Rainbow Warriors ist ein Spiel mit realistischem Bezug. Es simuliert sieben Aktionen von Greenpeace-Mitgliedern, die im Laufe der letzten Jahre durchgeführt worden sind.

RAINBOW WARRIORS

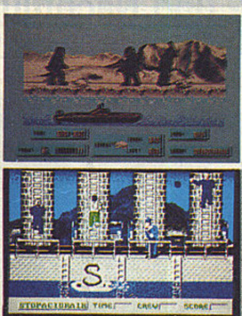
GREENPEACE





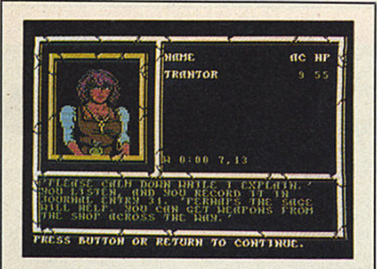






Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 0 21 01/63 75 75 Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01/607-0
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER GmbH • Vertrieb Österreich: Karosoft • Schweiz: Thali AG



POWER-Wertung: 83
C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ SSI

New Zealand Story (C 64)

Das drollige Vögelchen Tiki watschelt in diesem witzigen Plattformspiel drauflos, um 20 entführte Freunde zu retten. Die Grafik der C 64-Version ist relativ gut, nur hat das Programm manchmal Probleme, wenn viele Sprites gleichzeitig auftauchen. Die in Ausgabe 9/89 getestete Amiga-Version sieht nicht nur besser aus, sondern spielt sich auch flotter. Wer ein schönes Geschicklichkeitsspiel für seinen C 64 sucht, sollte sich New Zealand Story aber auf jeden Fall einmal ansehen. *hl*

POWER-Wertung: 70
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Ocean

Vigilante (C 64)

New York, in nicht allzuferner Zukunft: Straßengangs haben die Herrschaft über die Slums übernommen. Kein Polizist traut sich mehr auf die Straßen, Terror und Gewalt regieren. Ausgerechnet der Boß der übelsten Rockersippe entführt Ihre Freundin. Furchtlos spucken Sie sich in die Hände, um fünf Levels lang üble Schläger aufzumischen und zu guter Letzt das Herzblatt zu retten. "Vigilante" bietet beinharte Zweikampf-Action und viel spielerische Einfalt. Das Treten und Hauen gegnerischer Sprites mag auf Dauer nicht so recht befriedigen. Zudem ist von der schicken Grafik des Original-Spielhallenautomaten auf dem C 64 nicht viel übrig geblieben. Mehr Krampf als Kampf: Das Primitiv-Prügelspiel ist sein Geld nicht wert. *hl*



POWER-Wertung: 29
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Caveman Ugh-Lympics (MS-DOS)

Höhlen-Olympiade nun auch auf MS-DOS. Die Steinzeit-Sportler von "Caveman Ugh-lympics" kämpfen auf allen PCs mit 512 KByte und unter allen Grafikauflösungen um Medaillenruhm. Die EGA-Grafik allerdings ist lediglich CGA-Auflösung mit 16 Farben. Die Steuerung über Tastatur fällt schwer, besonders beim "Mate Toss", dem Weitwurf.

Caveman Ugh-lympics ist ordentlich umgesetzt worden und auf PCs einmal einen Blick wert. *go*

POWER-Wertung: 47
MS-DOS (C 64)
49 bis 79 (Diskette) ★ Electronic Arts

Motocross (MS-DOS)

Ein Motorrad, viele Computergegner und noch mehr Pisten: "Motocross" hält, was der Name verspricht. Zwischen den Rennen können Sie an Ihrem Motorrad herumbasteln — vom Lenker einstellen bis zum Motor-Frisieren. Die 3D-Grafik ist auch auf XTs flott. Das Spielgefühl läßt etwas zu wünschen übrig und auch die grafische Tristheit — kaum Abwechslung von Strecke zu Strecke — schläfert ein. Motocross ist kein schlechtes Programm, aber an Accolades "Grand Prix Circuit" kommt es bei weitem nicht heran. *hl*



POWER-Wertung: 57
MS-DOS
79 Mark (Diskette) ★ Gamestar

Wizard Wars (MS-DOS)

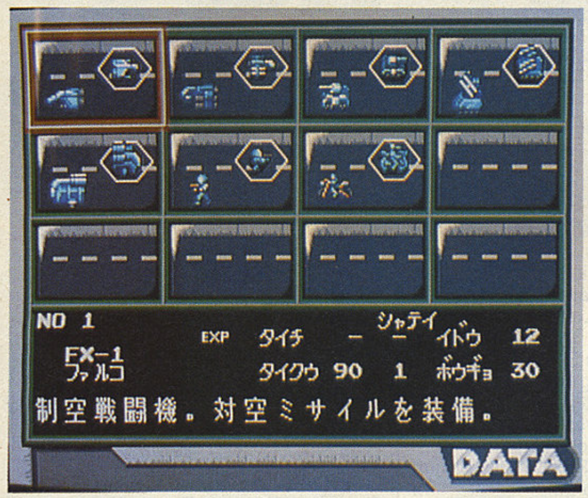
Großer böser Zauberer hat ein armes Einhorn gefangengenommen und ein kleiner Zauberlehrling zieht aus, um es zu befreien. "Wizard Wars" hat vage Ähnlichkeit mit einem Rollenspiel. Grafisch und spielerisch bietet dieses Programm recht wenig fürs Geld. Man klickt auf eine große Karte, sucht dann ein Item oder einen Gegner und dann geht's weiter zum nächsten Punkt der Landkarte. Auf Dauer ganz schön langweilig. Wer für seinen PC ein gutes Rollenspiel sucht, sollte sich mal die "AD&D"-Reihe von SSI ansehen und um Wizard Wars einen großen Bogen machen. *mh*

POWER-Wertung: 34
zirka 80 Mark (MS-DOS)
Paragon Software

Nectaris

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Hudson Soft

Grafik: 60	Sound: 48	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 79		
Eindrucksvolles Strategiespiel voller Kniffe und Finessen		



Diese Fabrik ist gut gefüllt



Paff! Da war die "dicke Berta" platt. Dieses gepanzerte Ungetüm war das letzte Hindernis auf dem Weg zum Sieg; meine Flieger surren leicht dezimiert ab. Cool wie die Tagesschau schiebe ich meine Männchen in die feindliche Basis — Spielabschnitt gewonnen. Gottlob kann die PC-Engine nicht so fluchen wie Michael...

Nectaris ist ein absolutes Muß; das Spiel sollte man serienmäßig in jede PC-Engine einbauen. Benutzerführung, Grafik und die stimmungsvolle Musik ergänzen sich wundervoll zu einem einzigartigen Spiel. Wer bisher meinte, Strategiespiele seien trockenes Armee-Geschiebe, wird schon nach wenigen Minuten eines Besseren belehrt. Das einzige, was ich vermisse, sind mehr Levels, an denen man herumtüfteln kann. Trotzdem: ein wunderbares Modul, das ich jedem Strategiefreund empfehlen kann.



Kettenrasselnd rumpeln meine Panzer vor. Kurz darauf sind nur noch rauchende Trümmer davon übrig: Leider habe ich die weitreichenden Haubitzen des Computers übersehen. Und schon wieder habe ich gegen die PC-Engine verloren... Wer bislang geglaubt hat, daß Strategiespiele trocken, langweilig und grafisch simpel sind, sollte sich unbedingt mal Nectaris anschauen. Was hier an grafischen und spielerischen Leckerbissen geboten wird, ist für diese Art von Spiel wegweisend. Auch an der Benutzerführung könnten sich einige Firmen ein Beispiel nehmen. Trotz japanischer Texte in der Anleitung und auf dem Bildschirm, spielt sich Nectaris nach kurzer Eingewöhnungsphase wunderbar einfach. Allerdings ist der Computergegner in hohen Levels eine harte Nuß. Obwohl nur 32 Stufen vorhanden sind, hat man eine Weile daran zu knacken.

Im Jahre 2018 befinden sich auf unserem Mond zwei verfeindete Kolonien. Diese Kolonien setzen alles daran, die jeweils andere von der Mondoberfläche zu pusten. Der Mond ist in 32 einzelne Sektoren aufgeteilt, die Sie alle erorbern müssen, um Nectaris zu gewinnen. In den ersten Levels ist dies noch relativ einfach. Die Anzahl der zu bewegenden Einheiten ist noch sehr gering, das Kampfgebiet recht klein und der Computergegner ziemlich dämlich. In den höheren Stufen, so ab Level 6, wird's dann richtig knifflig. Nach jedem gewonnenen Abschnitt bekommen Sie ein Paßwort für die nächste Stufe verraten.

Wie bei vielen anderen Strategieprogrammen wird in Nectaris alles aus der Vogelperspektive gezeigt. Während einer Kampfhandlung werden die betreffenden Einheiten vergrößert und animiert gezeigt. Insgesamt stehen dem Spieler 23 verschiedene Fahrzeuge und Kampfeinheiten zur Verfügung. Das Spektrum reicht vom simplen Infanteristen bis zur dicken Kanone auf Rädern. Selbst Flugzeuge, Transporter und Minen wurden nicht vergessen. Alle Einheiten bestehen immer aus jeweils acht Fahrzeugen. Natürlich werden diese im Laufe des Spieles etwas dezimiert. In den höheren Stufen gibt es aber Fabriken, in denen die angeschlagenen Verbände wieder repariert werden können. Nicht nur das richtige Material, sondern auch Kampferfahrung und Gelände spielen eine entscheidende Rolle über Sieg und Niederlage. Jede Gruppe erhält nach einem überstandenen Kampf Erfahrungspunkte. Je mehr eine Einheit davon hat, desto besser sind Ihre Werte.

Um eine Runde zu gewinnen, müßt Ihr entweder alle gegnerischen Einheiten erledigen oder die Basis erobern. Wer sich mit dem Computergegner genug angelegt hat, kann auch gegen einen zweiten Mitspieler antreten. Für den Zwei-Spieler-Modus braucht Ihr nur ein Joypad. *mh*

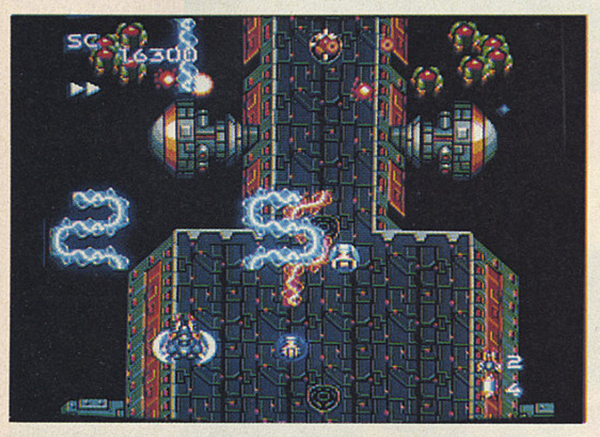


Einheiten verschieben auf einer übersichtlichen Karte ▶

Gunhed

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Hudson Soft

Grafik: 89	Sound: 83	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 80		
Herrlich destruktives und technisch virtuoses Ballerspiel		



Der Laser Marke "Alien-Schreck" putzt alles vom Bildschirm weg

Hier ist ein neuer Anwärter für die begehrte Auszeichnung "Die meisten Sprites pro Quadratzentimeter in einem Videospiel": Was bei "Gunhed" an bewegten Objekten auf dem Schirm zu sehen ist, ist schier unglaublich. In gut einem Dutzend Levels ballern Sie, was der Zeigefinger und die Extrawaffen hergeben. Ihr Raumschiff fliegt von unten nach oben über skurrile Szenarios. Es gibt High-Tech-Levels, Wüstenlandschaften, Blutbahnen und andere surrealistisch anmutende Grafiken. Je nach Art des Levels wird Ihr Raumer von verschiedenen Gegnern angegriffen. In der High-Tech Stufe sind es Raumschiffe, in der Aderlandschaft Killer-Zellen und Antikörper.

Den vielen Gegnern geht man am besten mit einer guten Extrawaffe an den Kragen. Hier bietet Gunhed eine fast verschwenderisch anmutende Auswahl: Satelliten, zielsuchende Raketen, und Schutzschilde bis hin zum flächendeckenden Breitstrahl-Laser. Wer alle Leben aushaucht, kann mit beliebig vielen "Continues" im gleichen Level weitermachen. *mh*



"Gunhed" ist eines der fantastischsten Ballerspiele, das ich gesehen habe. Höllisch bunte Levels, irrsinnig viele Sprites auf dem Bildschirm, dufte Musik und ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, der auch ungeübten Actionspielern eine Chance läßt, überzeugen. Das Programm spielt sich fast schon zu einfach — zumindest bis zum siebten Level; Profis sollten schon mal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad anfangen. Aber für den Action-Einsteiger ist Gunhed geradezu ideal. Gerade die unheimlich hohe Anzahl von Extrawaffen erleichtert die Ballerfreude ungemein. Wer noch ein Actionspiel in Spielautomaten-Qualität sucht, sollte hier zugreifen. Wer es nicht tut, hat selbst schuld.

Wenn ich ein Vogel wär!

LOGOTRON versetzt uns mit EYE OF HORUS in das alte Ägypten. Ort des Geschehens ist eine Pyramide, in der sich ein ruhender Pharao in 7 Einzelteile aufgelöst hat. 44 Räume bestimmen den Ablauf der Handlung, wobei der Held die Aufgabe hat, die Mumie wieder instandzusetzen.
Schlüpfen Sie in die Gestalt eines ägyptischen Kriegers oder verwandeln Sie sich, wenn nötig, in einen Vogel. Das Auge von Horus gibt's für alle Abenteurer, die einen AMIGA, ATARI ST, COMMODORE C 64 oder PC ihr eigen nennen.
Ein phantastisches Arcade-Adventure — natürlich von LOGOTRON.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:________________

Straße:________________

PLZ:____ Ort:____________

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

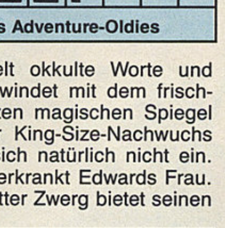




King's Quest

Sega Master System
zirka 100 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Parker/Sierra

Grafik: 63	Sound: 43	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
Ansprechende Videospiel-Umsetzung des Adventure-Oldies		



Der gute König Edward wurde gemein hereingelegt: Zuerst verspricht ihm ein Zauberer, einen passenden Thronfolger zu besorgen. Der Magier brennt ein paar Räucherstäbchen an, murmelt okkulte Worte und verschwindet mit dem frischgeputzen magischen Spiegel — der King-Size-Nachwuchs stellt sich natürlich nicht ein. Dann erkrankt Edwards Frau. Ein netter Zwerg bietet seinen Heiltrank gegen den teuren Heroen-Schild aus Edwards Erbe. Das Ergebnis: Frau tot, Schild futsch, Zwergerl unbekannt verzogen. Als sich dann die frisch Angetraute als Hexe entpuppt, setzt sich Edward auf den Thron und schmollt. Sie übernehmen die Rolle des loyalen Ritters Graham und sollen dem Frustrierten die drei Gegenstände zurückbringen.

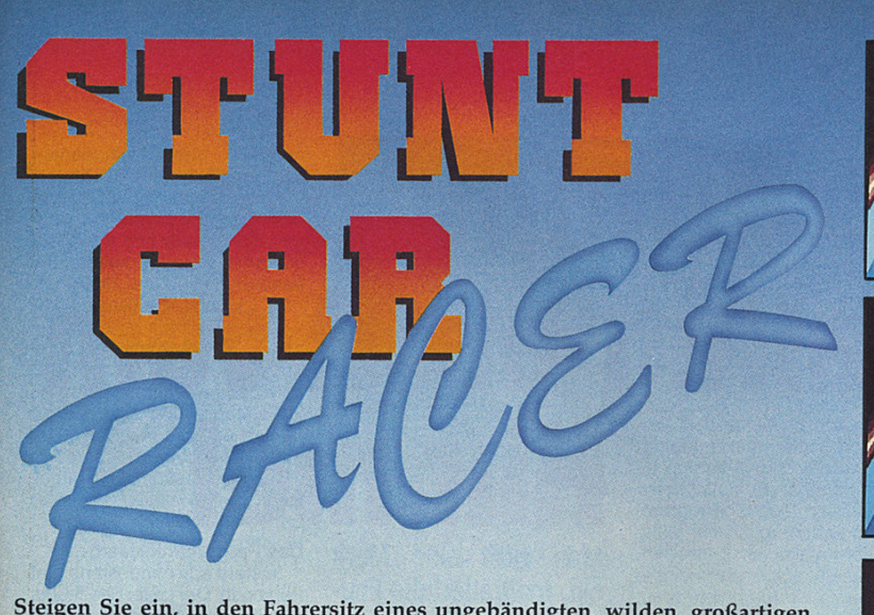
Graham wird mit dem Joypad über den Bildschirm bewegt. Für die komplexeren Dinge des Lebens finden Sie in einer Menüleiste alle Aktionen (Schwimmen, Klettern, Dukken, Springen etc), die Graham weiterhelfen. Wenn Sie in einem Bild auf einen besonderen Gegenstand treffen, wird er automatisch in der Menüleiste berücksichtigt. Damit man bei Grahams Ableben nicht jedesmal von vorne beginnen muß, haben die Designer ein Paßwortsystem eingebaut. *al*

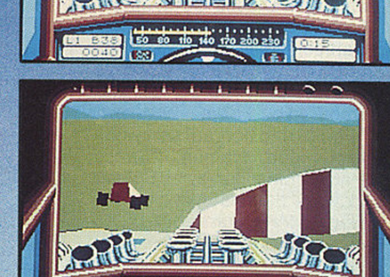


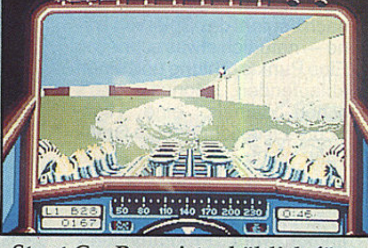
Der Ritter steht im Wald allein, da kann die Fee nicht weit mehr sein. (Sega)



Endlich kommen auch Sega-Besitzer in den Genuß eines Sierra-Adventures. Erwartet allerdings nicht die Komplexität oder die tollen Grafiken eines "Space Quest III" oder "Police Quest II" — das alte Kings Quest hat immerhin schon fünf Jahre auf dem Buckel. Doch Puzzles und Spielwitz haben sich erstaunlich frisch gehalten, und für Einsteiger ist das Modul geradezu ideal: Keine harte Action oder langwierige Rollenspiel-Prügelei, sondern nicht allzu schwere Denk- und Tüftelarbeit ist gefragt. Wer nichts gegen die umständliche Fummelei mit der Menüleiste einzuwenden hat, wird gut bedient.







Steigen Sie ein, in den Fahrersitz eines ungebändigten, wilden, großartigen »Stunt Cars«. Es liegt an Ihnen zu beweisen, daß Sie der absolute Nr.-1-Champion werden können.

Eine heiße, superschnelle V-8-Maschine mit Turbolader beschleunigt den Wagen auf unglaubliche Geschwindigkeiten. Die kräftige, extrem belastbare Radaufhängung schluckt auch härteste Stöße – dieses Fahrzeug ist ein Geschoß! Die Kurse Wahnsinn: Extreme Steilkurven pressen Sie mit mehreren »g« in den Sitz, harte Bodenwellen setzen Ihnen zu und riesige Sprungschanzen katapultieren Sie fast in den Himmel – in der Tat werden Sie so oft abheben, daß Sie sich bald für die Pilotenlizenz anmelden können.

Sie fahren gegen harte, computergesteuerte Gegner, man wird Ihnen nichts schenken. Fahren Sie was die Kiste hergibt, springen Sie so weit, daß der Wagen unter der Belastung schier zu zerreißen droht – und dann legen Sie noch ein paar Kohlen auf. Denken Sie daran: Es gibt keinen Preis für den Zweiten – hier gilt »alles oder nichts«.

Stunt Car Racer. Messen Sie sich mit den Besten. Stunt Car Racer ist absolut spitze. Ihr Adrenalinspiegel wird mehr als einmal bedrohlich ansteigen ...

Stunt Car Racer ist erhältlich für Atari ST, Amiga, PC, Spectrum und Commodore 64.

MicroStyle

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo.+Do. 15.00-19.00 Uhr

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER GmbH • Vertrieb Österreich: Karosoft • Schweiz: Thali AG

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

Automaten fallen nicht vom Himmel

Man wirft eine Mark ein, malträtiert die Feuerknöpfe und hat seinen Spaß — das ist die eine Seite der Spielhalle. Doch daß für die paar Sekunden zirka 100 Personen 18 Monate geschuftet haben, weiß kaum einer. Wir besuchten die Automaten-Spezialisten von Atari-Games

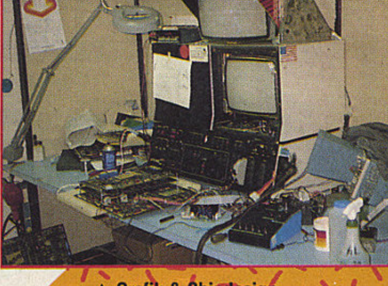
Der Urahn ...
... aller Automatenspiele steht bei Atari in einer düsteren Ecke im Lager. Dieses Gerät im außergewöhnlichen Blauton war wahrscheinlich der erste Spielautomat, in den je eine Münze geschmissen wurde. Er entstand vor dem Klassiker "Pong" und hört auf den wohlklingenden Namen "Space Race". Ein oder zwei Spieler (schon damals gleichzeitig) fliegen ihr Raumschiff durch ein Asteroidenfeld. Von links und rechts kommen Striche angeflogen; man muß ihnen ausweichen. Wer als erster am oberen Bildschirmrand ankommt, hat gewonnen. Danach beginnt das Spiel von vorne — natürlich etwas schneller. Eine Punktezählung und einen ablaufenden Bonus gab's schon damals, eine High-Score-Liste oder farbige Grafik dafür nicht.

Die Idee ...
... zu einem Spiel stammt fast immer vom Programmierer. Einmal im Jahr veranstaltet Atari Games das "große Brainstorming". Jeder darf seine Vorschläge vorbringen, egal, wie verrückt sie klingen mögen. Sie werden gesichtet, verworfen, angenommen, ausgearbeitet; ein Storyboard wird entworfen und die ersten Grafiken skizziert. Danach werden die Teams eingeteilt und die Programmierer machen sich an die Arbeit.

Theoretisch sollte das Projekt jetzt reibungslos laufen, doch in der Praxis kommt es immer anders. Beispielsweise wollte der "Toobin'"-Programmierer ursprünglich ein Wildwasser-Kajakspiel entwerfen. Der Spieler sollte, wie in einem echten Kajak durch Tore brausen und mit Strömung, Stein und Strudeln kämpfen. Dazu sollten ein echtes Paddel (statt eines Joysticks) am Automaten angebracht werden. Das brachte zwar dem Programmierer, der ein guter Kajakfahrer war, einen Heidenspaß, doch für einen Laien war es zu kompliziert. Also setzte sich das Team zusammen und strickte das Spielkonzept komplett um. Das Paddel verschwand, der Fluß blieb, das Kajak wurde durch einen Autoreifen ersetzt — schon war Toobin' geboren.

Das Programmierteam ...
... besteht aus mindestens fünf Personen. Der Leiter des Teams arbeitet am Spieldesign und betreut das Programm vom Beginn zum Produktionsende. Ein bis zwei Programmierer kümmern sich ausschließlich um den Code und die Spiellogik. Dazu gesellen sich der Elektroingenieur für die Hardware, der Chipdesigner sowie ein Spieltechniker.

Zusätzlich werden viele Abteilungen eingespannt. Alle Grafiken im Spiel stammen von der "Animationsgruppe": Ein Dutzend Grafiker arbeiten ausschließlich an Sprites und Spielfeldern. Drei Musiker


▲ Grafik & Chipdesign an einem Tisch



Der erste Atari-Automat im schnieken Hellblau hieß "Space Race"▶

komponieren und nehmen Soundeffekte auf. Die Abteilung "Design Services" kümmert sich um Spiel-Kontrollen, Gehäuse und die Artwork. Alles in allem arbeiten zirka 100 Personen, damit der Automat in die Spielhalle kommt.

Die Großcomputer...
...sind: eine klobige, laute, 10 Jahre alte Mainframe und eine kleine, leise und schnelle MicroVAX. Beide speichern unter anderem Programmroutinen, Tools, C-Compiler, Programmteile, Netzwerksoftware, Grafikdaten, Musikdaten und Buchhaltungsdaten (vielleicht sogar Reste des alten "Pong"). Insgesamt stehen Atari Hunderte von MBytes zur Verfügung.



◀ Ein Hard-Drivin-Gehäuse senkrecht — nur so kann man alles einbauen

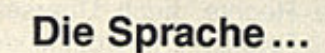
▲ Das fertige Spiel wird wieder und wieder geprüft

◀ Diese Platine ist mit dem Yamaha-Soundchip bestückt



▲ Die fette Kamera belichtet die Deckplatten des Automaten.

Wo Spiele-Software schlummert, ist der Mainframe-Computer nicht weit ▶



Die Sprache...
...die Atari-Automaten verstehen, heißt "C". An kritischen Stellen, bei denen es um Geschwindigkeit geht, wird in Assembler programmiert. Alle Computer sind vernetzt, ein Mikroprozessor-Emulator simuliert das fertige Chip. Man muß also nicht jedesmal neue EPROMs brennen oder aufwendig Chips entwickeln, sondern kann über die Software schnell das Spiel ändern.

Die Grafiken...
...und Animationen für das Spiel werden auf IBM-PCs mit normalen Malprogrammen gezeichnet. Atari verwendet jedoch firmeninterne Software sowie spezielle Grafikkarten. Jedes Grafikterminal ist mit dem Hauptcomputer vernetzt, so daß ein Grafiker, wenn er seine Animation fertig hat, sie per Knopfdruck in Aktion sehen kann oder sie zum Programmierer schickt.

Die Musik...
...stammt von Spezialisten. Musiker und Sound-Designer experimentieren mit Klängen, mixen Soundeffekte und nehmen ganze Orchester auf. Komponiert wird immer noch nach klassischer Art mit Notenblatt und Partitur. Technischer sieht's auf der Platine aus. Jeder Automat hat ein "Audioboard", das mit einem 6502-Prozessor läuft. Auf der Platine stecken zwei Chips. Der erste ist ein Digitizer. In ihm sind Soundeffekte und digitalisierte Sprache gespeichert. Für die Musik im Spiel benutzt Atari die handelsüblichen Yamaha-Sound-Chips, die auch in den DX7-Synthesizern zu finden sind. Fast alle Automaten tönen in Stereo.

Die Gehäuse...
...entwirft eine spezielle Mechanikergruppe: Nur wenige amerikanische Firmen haben so viel Erfahrung mit mechanischem Design. Sie planen und schreinern nicht nur einen Prototyp des Gehäuses, sondern kümmern sich auch um die Ergonomie. Sie achten darauf, daß Joysticks die richtige Form haben, daß die Feuerknöpfe an der richtigen Stelle sitzen und daß der Monitor nicht spiegelt. Diese Gruppen arbeitet eng mit den Programmierern zusammen.

Die Joysticks...
...Paddles, Joypads, Hebel, Feuerknöpfe und Steuerräder sind ebenfalls ein Fall für die Mechaniker. Bei "Blasteroids" schieden sich die Geister: Die jüngeren Spieler wollten einen Drehregler, traditionsbewußte "Asteroids"-Spieler bestanden aufs klassische Knöpfchen-Design. Bei "720", dem Skateboard-Spiel, wünschten die Programmierer einen Joystick, mit dem man viele Drehungen ausführen kann. Ursprünglich war ein Drehknopf wie bei Blasteroids geplant, der auf eine Scheibe montiert werden sollte. Am Rand der Scheibe war ein kleiner Stift angebracht, an dem man schnell drehen konnte. Das war den Programmierern nicht schnell genug und zu unhandlich. Also erfanden die Mechaniker kurzerhand einen neuen Joystick, den man stufenlos in jede Richtung drehen kann.

Das Grafikstudio...
...kümmert sich um die Bedienungsanleitungen, Aufkleber, Seitenansichten, Gehäusegrafiken und um Anzeigen. Sie planen und designen, zeichnen und entwickeln alles, was nicht auf dem Bildschirm erscheint. Fotografiert und entwickelt wird selbst.



Don't Play! Spielen lenkt ab — zumindest während der Arbeit.

Die Testphase ...
... entscheidet darüber, ob der Automat tatsächlich in der Spielhalle erscheint. Wenn das Programm fertig ist, werden 20 Arcade-Profis zu Atari eingeladen. Sie testen den Automaten auf Herz und Nieren: Mal mögen sie die Joysticks nicht, mal ist ihnen das Spiel zu wirr oder die Grafiken nicht schön genug — die Programmierer ändern daraufhin das Spiel. Manchmal sind die Tests hart und schmerzhaft, vor allem für die Programmierer. In dieser Phase kann es vorkommen, daß ein Spiel gestrichen wird. Wenn der Automat die Tests bestanden und die Änderungen hinter sich hat, kommt er auf Probe in eine Spielhalle. Dort muß sich das Spiel bewähren, hervor es angeboten wird.

Die Entwicklungszeit ...
... für einen Automaten ist im Durchschnitt dreimal so lang wie für ein Computerspiel. Bei "normalen" Automaten ohne besondere Extras braucht Atari mindestens 18 Monate. Um ein aufwendiges Spiel wie "Hard Drivin'" fertigzustellen, können bis zu drei Jahre vergehen.

Die Platinen ...
... werden geätzt, chemisch nachbehandelt und von einem Roboter mit Chips bestückt. Alle Teile, die der Roboter nicht verarbeiten kann, werden von Hand in die Platine gesetzt. Auf der Platine findet man einen 68000er-Prozessor, der mit 16 MHz getaktet ist. Zusätzlich erkennt man Chips für Grafikdaten und spezielle ROMs, die sich um die Bildschirmausgabe kümmern. Alle Chips entwickelt Atari Games selber. Die Herstellung geschieht außer Haus.

Die Fabrik ...
... besteht aus einer großen Halle. In ihr werden alle Automaten für die ganze USA zusammengesetzt; pro Tag werden um die 100 Stück produziert. (Je nachdem, wie kompliziert der Automat aufgebaut ist.) Zuerst werden die Kontrollen ins Gehäuse gebaut, dann sind die Platinen und Monitore dran. Jeder Automat wird elektronisch geprüft. Spielen ist in der Fabrikhalle nicht erlaubt, dafür stehen in der Kantine alle neuen Spielautomaten herum — selbstverständlich auf Freispiel geschaltet.

Der Service ...
... kümmert sich um Totalschäden wie gebrochene Joysticks, vergilbte Anleitungen, verschmutzte Deckplatten, zertrümmerte Monitore, verbogene Gehäuse und ausgebrannte EPROMs. Außerdem werden hier Platinen der neuesten Spiele verschickt.

Die Endstation ...
... heißt Spielhalle. Ein Spielautomat kostet um die 2500 Dollar. Aufwendige Automaten wie Hard Drivin kosten um die 9000 Dollar. *al*

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go), Henrik Fisch (hf)

Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller

Titel: Microprose

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Das Spiel, aus dem die Träume sind

Bloodwych von IMAGE WORKS setzt neue Maßstäbe im Bereich der Fantasie-Rollenspiele. Die verbesserte interaktive Handlung und die volle Integrierung der Persönlichkeiten aller Charaktere erlaubt einen Spielablauf, von dem man bisher nur träumen konnte. 2 Spieler können mit ihren Anhängern simultan ein Abenteuer beginnen, indem sie sich beide entweder verbünden oder bekämpfen.
BLOODWYCH, das Rollenspiel für alle Draufgänger, die auch ihrem AMIGA, ATARI ST, PC, COMMODORE 64 oder SCHNEIDER CPC diese Aufgabe zutrauen.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:

Straße:

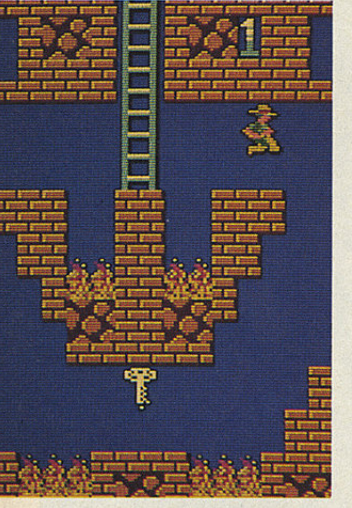
PLZ: Ort:

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2





POWER PLAY VORSCHAU

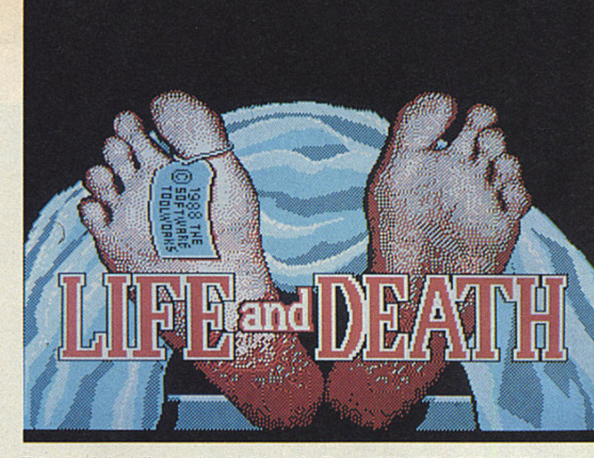


Plattform-Klassiker fürs Sega Master System: Montezuma's Revenge im Power-Test

Der Herbst naht mit Riesenschritten und die Softwarefirmen schalten ihren Ausstoß an Neuerscheinungen zwei Gänge höher. In der nächsten *POWER PLAY* wird sich das vor allem bei den Computer- und Videospiele-Tests bemerkbar machen. Das Hauptaugenmerk liegt hier auf **"Batman"**: Pünktlich zum Deutschlandstart des Batman-Films mit Jack Nicholson veröffentlicht Ocean ein neues Spiel rund um die legendäre Comicfigur. Wir testen nicht nur das Programm, sondern zeigen Euch auch aufregende Bilder vom Kino-Hit. Außerdem erwarten wir das Sportspiel **"Beach Volley"**, eine neue Simulation von Microprose und vieles mehr. Als besonderen Leckerbissen für Action-Fans bieten wir Euch die Exklusiv-Preview eines Superspiels, das Weihnachten voll einschlagen wird. Mehr über dieses Geheimprojekt in vier Wochen!

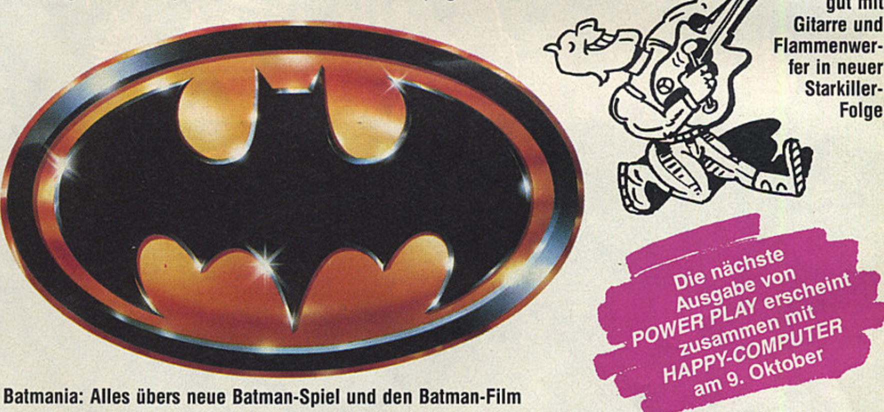
Bei den Videospielen gibt es die bewährte Mischung aus Tests für Nintendo, PC-Engine und Sega Master System. Fürs Sega ist jetzt der Computerspiel-Oldie **"Montezuma's Revenge"** auf Modul erscheinen. Ob es gegen die anderen Neuheiten bestehen kann, sagt Euch unser Test.

Blutrünstig (aber friedlich) ist **"Life & Death"**, eine waschechte Operations-Simulation. Nach einigen Blinddarm-Entfernungsversuchen am Redaktions-PC pilgerten wir in eine Münchner Klinik, um das Programm von Profis begutachten zu lassen. Wenn "echte" Ärzte statt Skalpells die Joysticks wetzen, um "Life & Death" zu spielen, darf man sich auf ein paar kernige Statements gefaßt machen.



Tot oder lebendig — das ist hier die Frage. Mit "Life & Death" wird jeder PC-Besitzer zum Professor Brinkmann für den Hausgebrauch.

Trantor mächtig gut mit Gitarre und Flammenwerfer in neuer Starkiller-Folge

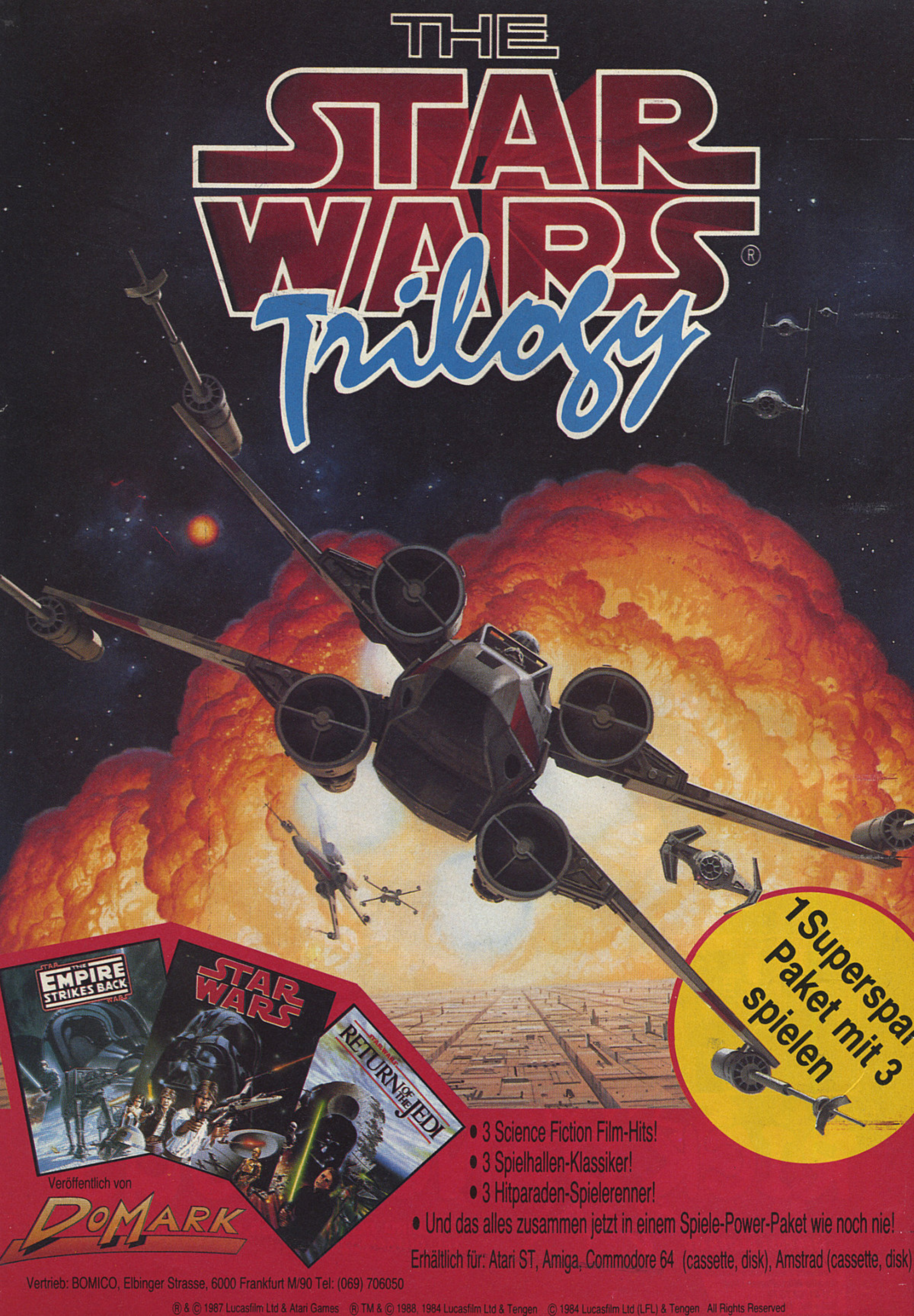


Batmania: Alles übers neue Batman-Spiel und den Batman-Film

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 9. Oktober

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Ariolasoft	4, 9, 21, 53, 55, 61
Bienengräber	13
Bomico	64
Computer Markt Münster	30
Computershop	31
Compy Shop	28
Dynatex	28
Easy Software	51
EC Electronic	29
Flashpoint	25
Funtastic	15
Heidak	33
International Software	34
Joysoft	37
Karosoft	35
Kingsoft	11
Markt & Technik Buchverlag	24, 41, 45
Microprose	7, 17, 23, 49, 57, 63
Rainbow Soft	48
Rushware	41, 50
Schuster	27
Softshop	54
Software 2000	47
Tech Noir	28
TS-Datensysteme	56
U.S. Gold	2
Vidis	44
Wial Versand	34


THE
STAR WARS®
Trilogy
1 Superspar Paket mit 3 spielen
EMPIRE STRIKES BACK
STAR WARS
RETURN OF THE JEDI
• 3 Science Fiction Film-Hits!
• 3 Spielhallen-Klassiker!
• 3 Hitparaden-Spielerenner!
• Und das alles zusammen jetzt in einem Spiele-Power-Paket wie noch nie!
Veröffentlich von
DOMARK
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk), Amstrad (cassette, disk)
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
® & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games ® TM & © 1988, 1984 Lucasfilm Ltd & Tengen © 1984 Lucasfilm Ltd (LFL) & Tengen All Rights Reserved